ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ | PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

СТРАНА ИГР

23#224
ДЕКАБРЬ | 2006



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
World in Conflict, Final Fantasy XII, Корсары: Возвращение Легенды, Medal of Honor Airborne, Rogue Warrior, Def Jam: Icon, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Eyedentify

ОБЗОРЫ:
Need for Speed Carbon, Okami, God Hand, Battlefield 2142, Завтра война, Gothic III, Sid Meier's Railroads!, Table Tennis, Stronghold Legends, Caesar IV, Sam & Max: Culture Shock, Deep Labyrinth, Actionloop, F.E.A.R. Extraction Point, Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption, Dragon Warrior VII

ОБЗОР

Battlefield 2142

КАК УКЛОНИТЬСЯ ОТ ПРИЗЫВА?

ИНТЕРВЬЮ

Final Fantasy XII

РЕЦЕПТЫ КУЛЬТОВЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

РЕПОРТАЖ

ИГРОМИР

ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ ПОД ОДНОЙ КРЫШЕЙ

SID MEIER'S RAILROADS! ОБЗОР

WORLD IN CONFLICT ХИТ!?

CLOVER STUDIO ИНТЕРВЬЮ

GOTHIC III ОБЗОР

OKAMI ОБЗОР

НА DVD: SUPREME COMMANDER ВИДЕОИНТЕРВЬЮ

ТЕМА НОМЕРА

NEED FOR SPEED CARBON

НОВАЯ РОЛЬ ЭММАНУЭЛЬ ВОЖЬЕ

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 208 СТРАНИЦ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
9 771609 103003 23048



Акелла
ЖАНР RPG
Forgotten Realms
Neverwinter Nights 2
Мир, где легенды оживают...
www.nwn2.com
Licensed by:
Hasbro Properties Group
OBSIDIAN entertainment
ATARI
РЕКЛАМА
PC DVD
© 2006 ООО "Акелла"
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ДЕКАБРЬ #23(224) 2006

Слово редактора

В начале ноября в Москве прошла первая в России выставка для геймеров – «ИгроМир». Успех превзошел все ожидания – за два дня ее посетило около 25 тысяч человек. Выстроившиеся у входа в павильон очереди подозрительно напоминали те, что мы в сентябре видели на Tokyo Game Show. Конечно, стендов оказалось меньше, чем на аналогичных западных выставках, но выглядели они вполне достойно – эдакая E3 в миниатюре. Сходство усиливалось и тем, что были представлены все производители консолей – Sony, Nintendo и Microsoft – а также крупнейшее независимое издательство Electronic Arts. Microsoft, к слову, объявила о своих планах по запуску Xbox 360 в России в конце этого года. Подробнее о выставке и ее событиях вы можете прочитать в нашем репортаже.

Интервью с Ацуси Инабой из Clover Studio и командой, создавшей Final Fantasy XII, продолжают нашу серию материалов по мотивам поездки на Tokyo Game Show. Хочу обратить внимание, что в этом же номере мы публикуем две рецензии на игры от Clover Studio – Okami и God Hand. Увы, это последние проекты студии – Capcom официально объявила о ее закрытии. О причинах такого решения и дальнейшей судьбе ее сотрудников читайте в соответствующем спецматериале. А у поклонников игр для PC – свои поводы для радости и для горя. В разделе рецензий этого номера вы узнаете всю правду о ролевом суперхите Gothic III, патриотическом космосимуляторе «Завтра война» и футуристическом боевике Battlefield 2142.

Наконец, небольшое объявление специально для наших постоянных читателей. На протяжении последних лет первый январский номер традиционно поступал в продажу до Нового года, примерно 25 декабря. На сей раз календарь нам не позволяет так сделать. Поэтому праздничным номером «СИ» теперь считается второй декабрьский, то есть следующий! Именно в нем вас ждут гид по подаркам, море конкурсов, поздравления от сотрудников редакции и разработчиков игр, шутки и сюрпризы.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

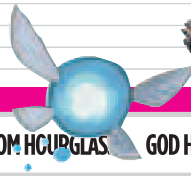
Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная





THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

ПРОДОЛЖЕНИЕ WINDWAKER НА DS? ДА!

86



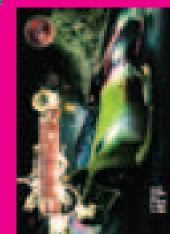
GOD HAND

БОЖЕСТВЕННАЯ ДЛАНЬ АЦУСИ ИНАБЫ? ДА!

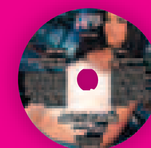
114

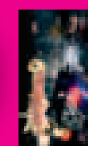
КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: NEED FOR SPEED CARBON И КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ
НАКЛЕЙКА: NEED FOR SPEED CARBON











66

СПЕЦ

CLOVER STUDIO



74

ХИТ?

WORLD IN CONFLICT (PC)



40

СПЕЦ

ИГРОМИР. ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОГО ХОЗЯЙСТВА

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.

ОБЗОР

GOTHIC III

Боливар так и не смог вынести эпических размеров замысел создателей, решивших уложить в ролевой проект единый, без склеек и загрузок, мир с разрозненными племенами, свободный выбор профессий, разлапистую боевую систему.

128



ОБЗОР

OKAMI

Нарисуй кусочек синей дали,
Той, что снится, манит, ждет и зовет.
Если море – чтоб на нем корабли,
Если небо – чтобы птичий полет! (А.Костюшкин)

108

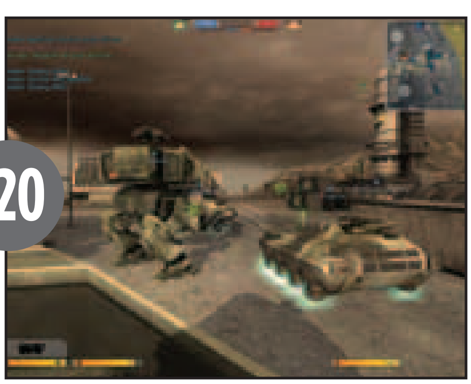


ОБЗОР

BATTLEFIELD 2142

Battlefield 2 был одним из лучших сетевых шутеров, в новом наряде он им же и остается. И это удручает, ведь формула сериала не меняется уже как четыре года кряду. Неожиданная охапка багов, другой сеттинг, новая система классов и бонусов – шаг, скорее, не вперед, а в сторону.

120






Сказочный город Келетин, в котором поселятся не только феи - новая игровая раса, но и гномы, дворфы, высшие эльфы, лесные эльфы и полуэльфы.
Расширенная система достижений и способностей персонажа. Возможность поклоняться одному из 8 богов и получить уникальные умения и предметы.
Более 20 новых зон, в которых вас ждут сотни заданий и противников. Вне зависимости от уровня вашего персонажа вы найдете, чем здесь заняться.
Суть этой игры пагчам неподвластна. EverQuest 2 сегодня и навсегда - кристально-чистое фэнтези без инопланетян и огнестрельного оружия.
www.eq.ru
Оценка 9/10
PvP серверы PvE
EverQuest® II
ПО-РУССКИ
Echoes of Faydwer
Дополнения
Desert of Flames™ Kingdom of Sky™
Echoes of Faydwer™
РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ
Модули приключений
The Bloodline Chronicles™ The Splitpaw Saga™
The Fallen Dynasty™
Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II!
Отлично работает с
intel
Pentium 4 HT inside
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Акелла
СОЮЗ
ВИДЕОЛЭНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛэнд"
©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive", Desert of Flames, Kingdom of Sky, Echoes of Faydwer, The Bloodline Chronicles, The Splitpaw Saga and The Fallen Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
РЕКЛАМА

Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ШАФЕР ВЕСЕЛИТСЯ

ТИМ ШАФЕР НАОТРЕЗ ОТКАЗЫВАЕТСЯ РАССКАЗЫВАТЬ О НОВОМ ПРОЕКТЕ.

Все знают, что Тим Шафер и студия Double Fine разрабатывают новую игру. Но никто кроме них пока не знает, что это за игра и как она называется. Коварный Тим же пользуется случаем и вволю веселится, издеваясь над поклонниками своего творчества. Вот что он говорит о новом детище: «очень инновационная игра», «все еще выполнена в нашем фирменном стиле», «великолепная музыка», «очень здорово играть в нее в офисе». Вы что-нибудь поняли? Вот и мы как-то не очень. Как бы там ни было, ждем свежих вестей от создателя Psychonauts. И пусть в числе его новых проектов окажется продолжение Full Throttle!



ХОРОШИЙ ГОД ДЛЯ ЕА?

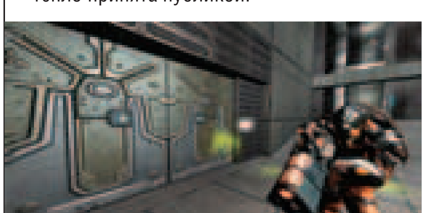
ОБЪЯВЛЕНЫ ПЛАНЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА НА БЛИЖАЙШИЙ ГОД.

Собрание инвесторов Electronic Arts дало повод для болтовни поклонникам игр компании: на нем представлявший ЕА Уоррен Дженсен упомянул ряд игр, которые издательство намерено выпустить в будущем. И речь идет вовсе не о ежегодно обновляемых спортивных линейках, а о куда более любопытных и неожиданных проектах. Так, в список попала новая игра по мотивам Lord of the Rings, ожидается пополнение в семействе градостроительных симуляторов SimCity, версия шутера Black для консолей нового поколения и очередное продолжение подзабытого публикой сериала Road Rash.

PREY 2 БУДЕТ ОБЯЗАТЕЛЬНО

СКОТТ МИЛЛЕР КЛЯНЕТСЯ СДЕЛАТЬ СИКВЕЛ ШУТЕРА PREY.

Скотт Миллер из 3D Realms решил еще раз напомнить, что его компания всенепременно сделает продолжение долгостроя Prey. Ровно то же самое Скотт уже говорил несколько месяцев назад. Напомним, что шутер Prey выпущен в версиях для Xbox 360 и PC в нынешнем году. Игра повествовала о борьбе индейца Томми со злобными инопланетными захватчиками и была весьма тепло принята публикой.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

GSC Game World счастлива сообщить, что «бородатый» проект «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» доберется до прилавков магазинов в марте будущего года. В том случае, если ближе к весне нам вновь споют песнь о переносе даты релиза к черту на кулички, Антон Большаков из GSC обещает подарить фанатам собственную машину.

Консоли нового поколения все больше напоминают компьютеры, что подтверждается вестью от издательства THQ. Компания готовит к выпуску патч для игры Saints Row, исправляющий четыре десятка ошибок, которые загадочным образом просочились в финальную версию.



БОЛЬШЕ THE SIMS, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS РАЗРАЗИЛОСЬ АНОНСАМИ СРАЗУ ТРЕХ SIMS-ПРОЕКТОВ.

У любителей строить домики и за ручку водить виртуальных персонажей в туалет появились сразу три повода для радости: издательство Electronic Arts объявило о планах развития сериала The Sims. Первая и самая важная новость: полноценная третья часть знаменитого «симулятора жизни» уже разрабатывается и появится на прилавках магазинов в период с апреля 2008 по март 2009 года. Кроме того, ЕА готовит версию The Sims специально для консоли Wii компании Nintendo. Подробностей об этом проекте известно не больше, чем о The Sims 3. Одно несомненно: разработчики обеспечат полноценную поддержку Wii-пульта. И, наконец, последняя Sims-весть напрямую связана с PlayStation 3: для этой платформы ЕА выпустит особое издание второй части игры, которое получило название The Sims 2 Holiday Edition. На прилавках оно появится в период с Рождества (католического) нынешнего года по Рождество года будущего.



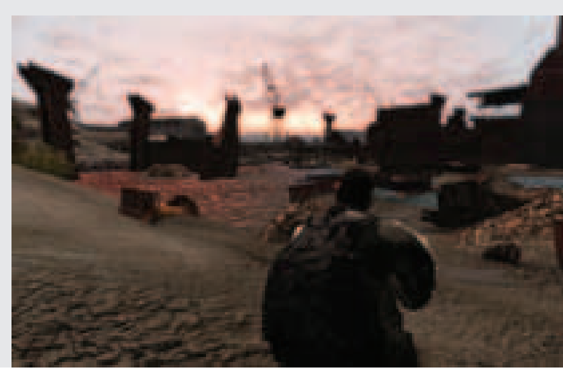
ROGUE WARRIOR

BETHESDA И ZOMBIE STUDIOS ГОТОВЯТ НОВЫЙ ШУТЕР ДЛЯ PC И КОНСОЛЕЙ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

В будущем году Bethesda Softworks выпустит новый шутер под названием Rogue Warrior для PlayStation 3, Xbox 360 и PC. Игра создается студией Zombie на основе движка Unreal Engine 3 и развивает животрепещущую в последние годы тему борьбы с международным терроризмом. При разработке Rogue Warrior основное внимание уделяется многопользовательскому режиму. При совместном прохождении в перестрелках примут участие до четырех игроков, а в прочих сетевых режимах обещана поддержка 24 бойцов одновременно.

Остальные детали от нас пока тщательно скрывают, но можно не сомневаться: в самом ближайшем будущем Bethesda продолжит раскрывать тайны.









ОНИ ВЕРНУЛИСЬ

ODDWORLD INHABITANTS ПРЕДСТАВИЛА ПУБЛИКЕ НОВЫЙ ПРОЕКТ – CITIZEN SIEGE.

Компания Oddworld Inhabitants, которая в апреле прошлого года после выпуска Oddworld: Stranger's Wrath для Xbox объявила об уходе из игровой индустрии, возвращается со свежими новостями: вовсю ведется разработка проекта под названием Citizen Siege. Начинание относится к разряду модных в последнее время мультиформатных произведений: это будет и CG-фильм, и «привязанная» к нему игра. Создатели Citizen Siege мечтают работать над обоими воплощениями детища одновременно, чтобы они влияли друг на друга.

О картине пока известно больше, чем об игре. Режиссером Citizen Siege станет глава Oddworld Лорн Лэннинг, также в работе примет участие Джон Уильямс, ранее славно потрудившийся над «Шреком».

Игру же Лорн успел показать некоторым издателям и последние, по его словам, остались очень довольны. Но официальной договоренности ни с одной игровой компанией пока нет – в Oddworld хотят повнимательнее изучить все возможности и подводные камни в деле смешения фильмов с играми, прежде чем что-то подписывать и окончательно определяться с будущим Citizen Siege.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Eidos собирается издать игру Zendoku – Sudoku-подобный паззл для DS и PSP, разрабатываемый британской студией Zoonami. Сообщается, что DS-версия игры наряду с тактильным экраном будет поддерживать и встроенный в консоль микрофон.

Издательство Electronic Arts отложило выпуск нашумевшего проекта Crysis, разрабатываемого компанией Crytec. Напомним, в нем нам предложат перенестись в будущее и принять участие в обороне родной планеты от непрошенных гостей из неизвестной галактики. Теперь высокотехнологичный шутер от первого лица следует ждать не раньше апреля будущего года.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

МЫ ЗАНЯТЫ

ТЭЦУЯ НОМУРА НИКАК НЕ МОЖЕТ НАЧАТЬ РАБОТУ НАД ТРЕТЬЕЙ ЧАСТЬЮ KINGDOM HEARTS.

Продюсер сериала Kingdom Hearts Тэцуя Номура проговорился, что Disney уже дергает Square Enix за рукав и требует начать работу над третьей частью популярной RPG. Но пока, сообщает Номура-сан, это физически невозможно. Команда разработчиков KH сейчас по горло завязла в работе над Final Fantasy XIII Versus и два проекта одновременно никак не потянет. А потому разработка Kingdom Hearts III пока откладывается, хотя у ее создателей уже роится в голове туча новых идей.

РАФАЭЛЬ НАДАЛЬ ПОМЕСТИТСЯ В DS

CODEMASTERS И VIRTUAL TOYS ГОТОВЯТ К ЗАПУСКУ СИМУЛЯТОР ТЕННИСА ДЛЯ DS.

Британская компания Codemasters сообщает, что выпустит в декабре новый симулятор тенниса для Nintendo DS под названием Rafa Nadal Tennis. Игра, как и все проекты для двухэкранной консоли, задействует тактильный экран для управления. Впрочем, любители классической раскладки смогут «рулить» теннисистами с помощью обычных кнопок. Предусмотрен и многопользовательский режим на четверых, причем на всех участникам понадобится всего один картридж.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КОНТАКТ ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

RPG CONTACT ДЛЯ NINTENDO DS ВЫЙДЕТ В ЕВРОПЕ НЕ РАНЬШЕ ФЕВРАЛЯ.



Компания Rising Star подтвердила, что ролевая игра Contact, разработанная студией Grasshopper для консоли Nintendo DS, не появится в продаже на территории Европы вплоть до февраля 2007 года. При этом нельзя не заметить, что в Японии она была издана еще в марте 2006 года, да и американский релиз уже состоялся – он пришелся на 19 октября. Выходит, европейские геймеры вновь оказались в роли бедного родственника.

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

CALL OF DUTY ДЛЯ PSP ОБЗАВЕЛАСЬ НАЗВАНИЕМ И ОБРОСЛА ПОДРОБНОСТЯМИ.

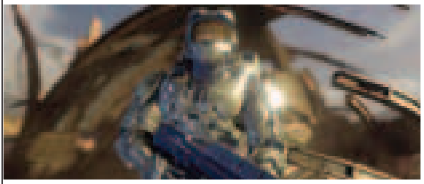


Издательство Activision обнародовало информацию о PSP-версии шутера Call of Duty. Она получила название Call of Duty: Roads to Victory, а разработкой занимается компания Amaze. На прилавках «карманная» Call of Duty должна появиться весной будущего года. Как и принято в играх этой серии, геймеры проследят за судьбами сразу нескольких героев, поучаствуют в различных битвах и вволю погеройствуют. Кроме этого нам обещан мультиплеер, который вместит от четырех до шести человек.

HALO 3 ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

ПОЯВИЛАСЬ ИНФОРМАЦИЯ О СПЕЦИАЛЬНОМ ИЗДАНИИ HALO 3.

Студия Bungie продолжает понемногу скармливать публике сведения о третьей части шутера Halo, которая должна выйти для Xbox 360. Так, на днях стала известна комплектация специального издания. В увесистой коробке любители бонусов найдут 4 DVD, на которых помимо самой игры разместятся различные дополнительные материалы, вроде комментариев разработчиков, документов и роликов из всех трех частей Halo в высоком разрешении. Помимо этого вместе со специальным изданием игры будет поставляться копия шлема Spartan Helmet.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания 505 Games объявила, что уже выпущенный в Японии и Америке DS-проект Cooking Mama – коллекция мини-игр на тему здоровой и вкусной пищи, а вернее, ее приготовления – почтит своим присутствием европейские магазины 8 декабря.

В начале ноября корпорация Microsoft сообщила об отправке на «золото» игры Viva Pinata для консоли Xbox 360. Релиз американской версии смешного и миролюбивого «симулятора зверопитомника» назначен на 9 ноября, а европейцам, желающим понянчиться с забавными существами-«пинатами», придется потерпеть до 1 декабря.



ЮБИЛЕЙ ЛАРЫ

EIDOS СООБЩАЕТ ПОДРОБНОСТИ О TOMB RAIDER: ANNIVERSARY.

Издательство Eidos сообщает, что юбилейное издание Tomb Raider выйдет в будущем году для PlayStation 2, PlayStation Portable и PC. И, что интересно, это будет вовсе не переделка самой первой части приключений Лары Крофт, а вполне себе оригинальная игра. Представляющая Eidos Кэтин Клементс пояснила, что разработчики возьмут за основу только ключевые моменты родоначальницы сериала, чтобы потешить престарелых фанатов Лары и в то же время привлечь внимание новичков. Разработкой занимается студия Crystal Dynamics, а строится игра на обновленном движке Tomb Raider: Legend.

5 ГИГАБАЙТ ДЛЯ СКОРОСТИ

ПРОДЮСЕР RIDGE RACER 7 РАССКАЗЫВАЕТ ОБ УСТАНОВКЕ ИГРЫ НА ЖЕСТКИЙ ДИСК PS3 И МНОГОМ ДРУГОМ.

Предвкушая скорый выпуск Ridge Racer 7 для PlayStation 3, продюсер игры Хидео Терамото поделился с публикой свежими сведениями. Например, Терамото-сан объявил, что RR7 можно будет частично установить на жесткий диск консоли – несколько минут ожидания и пять гигабайт данных ускорят загрузку игровых уровней, что придется весьма кстати, так как, по отзывам очевидцев, игра прямо-таки обожает бесить геймеров экранами с надписью «Loading».
Не планируется разграничивать однопользовательский режим и мультиплеер: заработанные хоть в одиночестве, хоть в Сети рейтинги и деньги будут доступны и там, и там. Как и сообщалось ранее, PS3-версия игры не отстанет от варианта для X360 и предложит любителям сетевых забав заезды на 14 персон. Также мистер Терамото отметил, что RR7 для PS3 – продукт высокотехнологичный. Игра будет работать в разрешении 1080p при 60 кадрах в секунду и с поддержкой 5.1-звука.
Вдобавок стало известно, что игра точно появится в launch-линейках как в Японии (11 ноября), так и в Америке (17 ноября). Одновременно с запуском консоли, обещает Sony, на просторах Сети появится играбельное демо Ridge Racer 7.

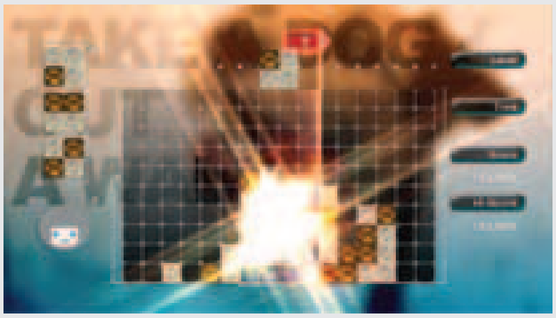






ТЕЦУЯ, ЗА ЧТО?

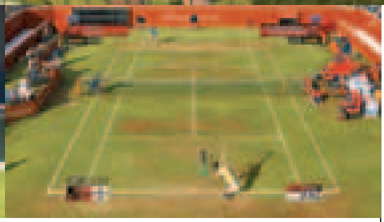
СОЗДАТЕЛЬ LUMINES ОТВЕЧАЕТ НА ПРЕТЕНЗИИ ГЕЙМЕРОВ ПО ПОВОДУ LUMINES LIVE.



Создателю замечательного паззла Lumines Тецуе Мидзугути пришлось грудью встать на защиту собственного детища, после того как геймеры обрушили поток критики на новую его часть – Lumines Live. Причиной, вызвавшей волну народного гнева, стала цена: выпущенная на просторы Xbox Live Arcade игра Мидзугути является самой дорогой на этом сервисе (стоит примерно 14 евро). При этом заявленное для игры дополнение Advance Pack будет стоит еще 7 евро, в то время как сама по себе Lumines Live не предлагает геймерам ничего особенного. За все новые режимы, скины и прочие бонусы придется платить, и платить много. Почему же Q Entertainment решила тянуть из игроков деньги, а не включить побольше вкусного в первый релиз Lumines Live? Тецуя Мидзугути называет две причины. Первая из них сугубо техническая: разработчики должны были выпустить игру, которая «весит» не больше 50 мегабайт. Что влезло, то и выпустили, а все остальное пойдет отдельными «заплатками» за отдельные деньги. Вторая причина полюбопытней: по словам мэтра, в Q Entertainment хотели выпустить игру, которую геймеры с помощью дополнений создавали бы сами в зависимости от музыкальных предпочтений, времени года и настроения.
Что именно предложат на выбор небедствующим геймерам в будущем, ветеран игровой индустрии говорит весьма расплывчато, тут и там употребляя фразы «может быть» и «скорее всего». Может быть, скоро в Lumines Live по Сети смогут играть не два человека, а сразу четыре. Скорее всего, будут различные новые скины. Вполне вероятно, появятся патчи с новыми игровыми режимами. Не исключено, что отдельные дополнения изменят сам игровой процесс Lumines.
В общем, если вы не готовы довольствоваться малым, Lumines Live – удовольствие не из дешевых.







ОПЯТЬ ПЛАГИАТ?

VIRTUA TENNIS 3 БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ ДАТЧИКИ НАКЛОНА, ВСТРОЕННЫЕ В ГЕЙМПАД PS3.

Компания Sega сообщает, что PS3-версия симулятора тенниса Virtua Tennis 3 будет поддерживать встроенные в геймпад консоли датчики наклона. При желании игроки смогут руководить перемещениями спортсменов по корту и наносить удары, наклоняя геймпад в разные стороны. Реализация этой идеи вряд ли сильно напомнит игровой процесс Wii Sports Tennis, но у любителей позубоскалить, видимо, появится еще один повод почесать языком о плагиате.
Выход Virtua Tennis 3 намечен на весну будущего года. Помимо PS3 Sega собирается выпустить игру на Xbox 360, PC и PSP.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

WII ПОДРУЖИТСЯ С DVD-ВИДЕО

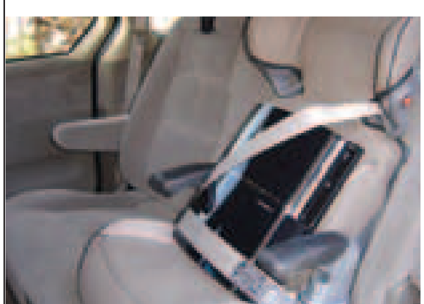
НОВАЯ ВЕРСИЯ КОНСОЛИ ДЛЯ ЯПОНИИ БУДЕТ ПРОИГРЫВАТЬ DVD.

Представители Nintendo подтвердили, что в будущем году компания выпустит обновленную Wii, на которой можно будет просматривать DVD-видео. Напомним, изначально такая функция в консоли предусматривалась, но позже «Большая N» решила от нее отказаться, так как бытовые DVD-плееры «широко распространены и недорого стоят». «Дополненный» вариант приставки будет распространяться только в Японии: замыслов по выпуску подобной версии Wii в Америке и Европе у Nintendo нет.

PS3 БЕЗ WI-FI

ДЕШЕВЫЙ ВАРИАНТ PLAYSTATION 3 ЛИШИТСЯ БЕСПРОВОДНОЙ СВЯЗИ.

Жизнь любителей сэкономить стала немножко сложнее: дешевая версия PlayStation 3 с 20GB жестким диском лишится поддержки Wi-Fi. Это, конечно, не смертельно, но если вы собирались купить именно этот вариант новой консоли Sony, немедленно забудьте о беспроводном доступе в Интернет и беспроводной же дружбе PS3 и PSP. Представители Sony пока отказываются объяснять, с чем связано такое решение. А борцам с лишними проводами остается надеяться, что в будущем Sony исправится, или же покупать PS3 с 60GB-диском, которая, напомним, стоит на сотню евро дороже.



СНИЖЕНИЯ НЕ БУДЕТ

MICROSOFT ВСЕ ЕЩЕ УВЕРЕНА, ЧТО ЦЕНА XBOX 360 ВПОЛНЕ ПОДХОДИТ ДЛЯ РЫНКА.

Представители корпорации Microsoft в очередной раз опровергли слухи о снижении цены на Xbox 360, заявив, что в нынешнем году геймеры такого подарка точно не дождутся. До этого корпорация Билла Гейтса трижды выступала с такими же заявлениями (в мае, июне и июле), отмечая, что 199 фунтов ($378) за Core-версию и 279 фунтов ($531) за Premium – вполне приемлемая цена.
Но некоторые аналитики предрекали, что для закрепления позиций на рынке Microsoft все же поменяет ценники как раз к запуску PS3 и Wii.



Вы не поверите, но компания Sony опять не сдержала слово. На этот раз пострадали японцы: 11 ноября, когда PlayStation 3 стартует в этой стране, на прилавки магазинов поступит лишь 80 тысяч консолей. Ранее, напомним, Sony обещала жителям Страны восходящего солнца 100 тысяч систем.

Фил Харрисон сообщает, что Sony уже сотрудничает с разработчиками, чтобы подготовить около 40 эксклюзивных игр для распространения через систему EDI (e-Distribution Initiative) – PS3-собрат службы Xbox Live Arcade.

Компания Nintendo всерьез готовится к европейскому запуску консоли Wii. Особое внимание уделяется Великобритании, где «Большая N» планирует устроить масштабный Wii-тур, в ходе которого консоль за два месяца будет представлена в 60 городах.

Глава THQ Брайан Фарелл уверен, что консоли Wii компании Nintendo удастся в кратчайшие сроки собрать под свои знамена миллионы геймеров. Именно потому одно из крупнейших в мире издательств в 2008 финансовом году намерено увеличить поддержку этой системы.



О 100 ГИГАБАЙТАХ

MICROSOFT НЕ СОБИРАЕТСЯ АНОНСИРОВАТЬ XBOX 360 С HDD НА 100 ГИГАБАЙТ «В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ».

Представители американского отделения корпорации Microsoft опровергли слухи о скором появлении на прилавках версии Xbox 360 с жестким диском на 100 гигабайт. По словам сотрудников компании, с технической точки зрения в выпуске для консоли HDD различного объема нет ничего невыполнимого, но в ближайшем будущем у Microsoft таких планов нет. При этом представители MS с особым старанием выговаривали фразу «ближайшее будущее», что наводит нас на очень простую мысль: в отдаленном будущем Xbox 360 с местом под сотню гигабайт данных в чреве наверняка появится. Осталось только выяснить, когда это самое отдаленное будущее наступит. На будущий год?





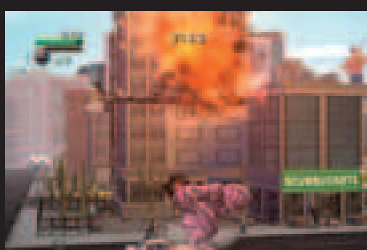
К ЗАПУСКУ ГОТОВЫ

В ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ ПРОДАЖ WII ДЛЯ НЕЕ ПОЯВИТСЯ 27 ИГР.

Компания Nintendo объявила, что к концу нынешнего года для консоли Wii в Европе выйдет 27 игр, а европейская версия сервиса Virtual Console предложит любителям ретро 31 проект на выбор. Wii поступит в продажу 8 декабря в комплекте с игрой Wii Sports. Также европейским геймерам предложат Wii Play и The Legend of Zelda: Twilight Princess от Nintendo, Madden NFL 07 и Need for Speed Carbon от EA, Cars, Barnyard и Spongebob Squarepants: Creature from the Krusty Krab от THQ, Call of Duty 3, Marvel: Ultimate Alliance и Tony Hawk's Downhill Jam от Activision, Happy Feet и Rampage: Total Destruction от Midway, Super Monkey Ball: Banana Blit от Sega, Gottlieb Pinball Classics и Super Fruit Fall от System 3.
Самую большую помощь Wii при старте намерена оказать компания Ubisoft, заготовив для этой платформы сразу восемь игр: Blazing Angels, Far Cry Vengeance, GT Pro Series, Monster 4x4 World Circuit, Open Season, Rayman Raving Rabbids, Red Steel и Splinter Cell: Double Agent.
Также в декабре увидят свет еще три игры от System 3: Impossible Mission, Leaderboard Golf и Tennis Masters.



В ТОПКУ ТЕХНОЛОГИИ!



Rampage: Total Destruction (Wii)



Call of Duty 3 (Wii)

NINTENDO ОПРОВЕРГЛА СЛУХИ, ЧТО WII БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ ФОРМАТ 720P.

Official Nintendo Magazine на днях взбаламутил общественность новостью, что игры для консоли Nintendo Wii удастся запустить в телевизионных форматах 720i и 720p. Но радость поклонников «Большой N» была недолгой. Представители компании быстро опомнились и снова заявили публике: Nintendo за высокими технологиями не гоняется, а ее новая консоль и игры будут работать в формате 480p.

Само собой, столь высокий интерес публики к разрешениям, в которых идут игры, подогрет компаниями Sony и Microsoft, чьи новые системы дружат с HD-телевизорами. Игры для PlayStation 3 и Xbox 360 работают в формате 720p, а разработчики, которым хочется сразить всех наповал красотой своих проектов, могут использовать и 1080p.

ВИБРАЦИЯ – ЭТО ЛИШНЕЕ

ПРЕДСТАВИТЕЛИ SONY СНОВА ОБЪЯСНЯЮТ, ПОЧЕМУ RUMBLE-ФУНКЦИЯ ГЕЙМПАДУ PS3 НЕ НУЖНА.

Представители компании Sony в очередной раз сразили почтенную публику безупречной логикой и умением подыскивать доводы, объяснив, как же здорово, что в геймпаде SIXAXIS нет функции вибрации. Вибрация, считают в Sony, – это лишь один канал связи с игроком, в то время как встроенные в геймпад датчики наклона дают куда больше возможностей как геймерам, так и разработчикам игр. А потому потеря вибрации не должна никого беспокоить – с SIXAXIS нам и так будет хорошо.

Правда, всю идиллию портит один незамысловатый и крайне неприятный для компании вопрос: что (ну, кроме разногласий с компанией Immersion) помешало включить в геймпад и вибрацию, и датчики движения? Раньше Sony отвечала на этот вопрос просто: такое невозможно с технической точки зрения. Но сейчас мы уже точно знаем: возможно и еще как, а японцы либо нагло нам врали, либо наняли на работу плохих инженеров. И потому в компании изобрели новое объяснение: «Когда мы создаем геймпад, мы держим в уме, что выпустим их сто пятьдесят или двести миллионов. А лишние функции всегда сказываются на цене. Датчики наклона, отсутствие проводов, прекрасная батарея и прочие замечательные возможности SIXAXIS – это вполне достойная замена одной лишь функции вибрации. К тому же, наш геймпад теперь стал таким легким, подержите в руках и убедитесь сами!».



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

SONY УБИЛА LIK-SANG

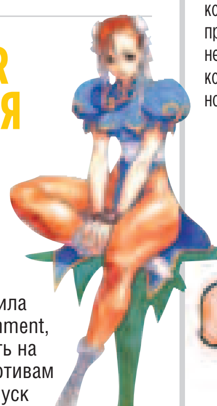
КОМПАНИЯ SONY ОПОЛЧИЛАСЬ НА СЕТЕВЫЕ МАГАЗИНЫ, ТОРГУЮЩИЕ ИГРОВЫМИ СИСТЕМАМИ.

Недавнее судебное разбирательство между Sony и магазином Lik-Sang завершилось добровольным закрытием популярного сетевого магазина. Напомним, что пришлось не по вкусу Sony: дельцы из Гонконга продавали японские версии PSP европейцам. Это, по мнению Sony, не в интересах геймеров, так как японские системы не предназначены для использования в Старом Свете. В Lik-Sang же проигрыш дела сочли фатальным – если сегодня нельзя продавать консоли PSP, завтра точно так же начнутся судебные процессы, связанные с продажей других систем или даже игр.

Напуганные таким оборотом дела сетевые магазины начинают осторожничать: другой популярный поставщик игровой продукции, Play-Asia.com, отменил все предварительные заказы, ранее принятые на PlayStation 3.

А Sony предупреждает всех распространителей об ответственности за незаконные деяния и просит геймеров покупать приставки только у официальных дилеров.

STREET FIGHTER ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ЭКРАНЫ



CAPCOM НАМЕРЕНА ВЫПУСТИТЬ НОВЫЙ ФИЛЬМ ПО МОТИВАМ «УЛИЧНОГО БОЙЦА» К 20-ЛЕТИЮ СЕРИАЛА.

Компания Capcom объединила усилия с Hyde Park Entertainment, чтобы к 2008 году выпустить на экраны новый фильм по мотивам файтинга Street Fighter. Запуск ленты в прокат будет приурочен к празднованию двадцатой годовщины сериала.

О сюжете нового Street Fighter неизвестно ровным счетом ничего, если не считать, что сценарием займется Джастин Маркс, а рассказывать в фильме будут преимущественно о бравой девице Чунь Ли.

Ранее Street Fighter уже экранизировали – в 1994 году свет увидела лента с беспомощными в кадре Жан-Клодом Ван Даммом и Кайли Миноуг. Надеемся, на этот раз у Capcom получится лучше.

ИХ НРАВЫ

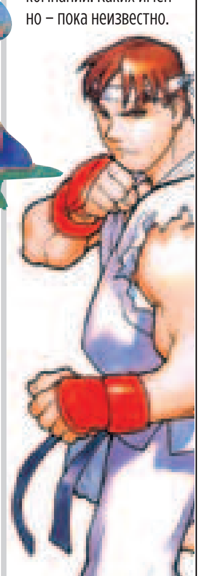
ДЭВИД ДОАК ОБ ОСОБЕННОСТЯХ РАЗРАБОТКИ ИГР И ПОВАДКАХ РАЗРАБОТЧИКОВ.

Глава студии Free Radical Design Дэвид Доак уверен, что независимые разработчики должны сохранять за собой права на интеллектуальную собственность. Иначе, полагает он, издатель, владеющий лицензией на ту или иную игру, запросто выкинет создателей на улицу, если ему что-то не понравится. А значит, разработчики останутся и без денег, и без игры. В то же время, отмечает Дэвид, когда делаешь именно свою игру (а не продукт по лицензии для чужого дяди), работать хочется куда лучше. «Мы никогда не выпустим плохую (Дэвид использовал другое слово, которое мы из вежливости тут приводить не станем) игру только потому, что сейчас самое удачное время. А создатели игр по лицензиям легко выбрасывают на рынок недоделки».

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Издательство Empire, кажется, нашло наконец покупателя – им заинтересовалась американская компания Silverstar Holdings. Сейчас ведутся переговоры, но все идет к тому, что британцы осуществят давнюю мечту и продадутся задорого и в надежные руки.

Компания Sega, в последнее время живо расширяющая влияние на Запаге за счет покупки новых студий, не намерена останавливаться на достигнутом. К приобретенным ранее Creative Assembly, Sports Interactive и Secret Level японская компания собирается присовокупить еще несколько игровых компаний. Каких именно – пока неизвестно.



ТРИ КОНСОЛИ – ЭТО ЗДОРОВО

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ UBISOFT – О КОНСОЛЯХ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ И ПОЛОЖЕНИИ НА РЫНКЕ.



Исполнительный директор компании Ubisoft Ален Корр уверен, что Sony совершила непростительную ошибку, отложив запуск PlayStation 3 в Европе до марта будущего года. Таким образом, полагает он, японская компания сама предоставила Microsoft шанс еще надежней упрочить свои позиции: на ближайшие Рождество и Новый год в европейских домах станет куда больше Xbox 360, а появившейся весной PS3 придется туго. «PS3 и X360 – игрушки не из дешевых, и если люди покупают одну из них, совсем не обязательно, что они готовы приобрести вторую через три месяца или даже через год. Потому я считаю, что для Sony в данном случае «раньше» значит «лучше»».



Не забыл представитель французского издательства и консоль Wii компании Nintendo. Упомянув о сравнительно низкой цене и оригинальном контроллере, Ален предположил, что Wii откроет ворота в мир видеоигр для многих обычных людей. «Женщины, родители, геймеры, которые раньше играли на NES и SNES и считают, что нынешние игры слишком сложны, – Wii может за ручку привести их в мир игр, и это прекрасная новость для всех нас».

«В игровой индустрии сейчас происходят события, которых раньше никогда не было» – резюмирует Корр. «Если раньше у нас всегда было две с половиной консоли, то сейчас – три полноценных системы, каждая из которых имеет реальные шансы на успех. Оглянитесь на 15-20 лет назад – тогда у нас было две системы. На этот раз у нас их три, и это здорово».



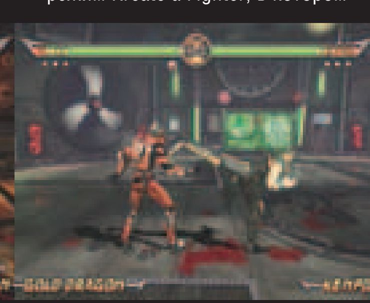
ТОМПСОН И АРМАГЕДДОН

ДЖЕК ТОМПСОН НАШЕЛ НОВУЮ ЦЕЛЬ ДЛЯ НАПАДОК – ИГРУ MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON.

Очаровашка Джек Томпсон явно задался целью стать известнее, чем Кен Кутараги, Питер Мулине и Питер Мур вместе взятые. Что ни день, то бравый адвокат находит новый способ привлечь внимание к собственной персоне. Самая свежая выходка Томпсона превосходит все, что он делал ранее. На этот раз Джек обвинил файтинг Mortal Kombat: Armageddon в незаконном использовании его имени и образа. Письмо с требованием отозвать тираж игры из продажи уже направлено Дэвиду Цукеру, адвокаты Midway спешно вооружаются, перечитывают законы об авторских правах и делают прививки от бешенства.

Столь резкий отклик Джека вызвал режим Kreate a Fighter, в котором геймеры создают собственных бойцов. При определенном старании и упорстве (или же при умении пользоваться поисковыми системами в Интернете), игрокам в MK: Armageddon не составит особого труда выпустить на ринг Халка Хогана, маньяка Джейсона Вурхиса, Молчаливого Боба или, как все уже поняли, Джека Томпсона.








Акелла
ЖАНР ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
ARMA
ARMED ASSAULT
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ОПЕРАЦИИ ФЛЕШПОИНТ"
Armed Assault - доказательство явной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Современный графический движок и прекрасная анимация
• Широкий выбор оружия и средств передвижения
• Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
• Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
• Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
• Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
• Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
• Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
• Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире
idea games
Bohemia Interactive
© 2006 "Akella" © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

МУЛИНЕ НРАВИТСЯ WII



ГЛАВА СТУДИИ LIONHEAD РАСТОЧАЕТ КОМПЛИМЕНТЫ НОВОЙ КОНСОЛИ NINTENDO.

Питер Мулине присоединился к хору разработчиков, поющих оды консоли Wii. Как и многие до него, создатель Fable и Black & White особо восхищается геймпадом консоли и возможностями, которые он открывает. В то же время вряд ли Wii-фанатам стоит всерьез рассчитывать, что Питер поддержит новую консоль Nintendo не только на словах. Студия Lionhead, которую возглавляет Мулине, принадлежит Microsoft, а у корпорации – вы, наверное, слышали – есть собственная консоль. Так что Питеру не удастся так запросто все бросить и заняться играми для платформы конкурентов.

HALO ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

РАБОТЫ НАД ФИЛЬМОМ ПО МОТИВАМ ШУТЕРА HALO ПРИОСТАНОВЛЕНЫ.

Съемки фильма по мотивам игры Halo отложены на неопределенный срок, сообщает компания Wingut Films. Причиной послужили разногласия с компаниями 20th Century Fox и Universal, которые возжелали больше денег и предложили пересмотреть условия финансирования и распространения картины. Это не устроило ни Microsoft, ни Питера Джексона, ни Wingut, и они совместным решением заморозили проект до тех пор, пока все финансовые вопросы не будут решены.

ТРУДНОСТИ РАЗРАБОТЧИКОВ

ПРОЕКТ CRIMINAL CRACKDOWN ДЭВИДА ЯФФЕ СМЕНИЛ НАЗВАНИЕ.

Проект Criminal Crackdown, который создается Дэвидом Яффе и будет распространяться через службу PlayStation 3, сменил название – теперь он называется Calling All Cars. Объясняя причины, Дэвид сообщил, что когда игру представляли публике, исследования рынка на предмет названий еще не были завершены. Так как в последние годы вышло огромное количество игр, разработчики часто вынуждены менять рабочие названия, чтобы избежать их созвучия с наименованиями других вышедших или готовящихся к релизу игр. Например, другой проект Дэвида Яффе – God of War – почти два года отзывался на имя Dark Odyssey. Собственно, отказаться от звучного Criminal Crackdown пришлось из-за того, что на Xbox 360 скоро появится игра под названием Crackdown и в Sony просто решили не рисковать.

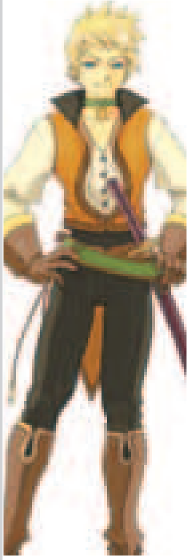


Компании Namco и Bandai объявили об окончательном и бесповоротном завершении сложной процедуры слияния. Финальным аккордом в глившемся год преобразовании стало открытие европейского подразделения Namco Bandai Games Europe S.A.S.

Свято место пусто не бывает: превратившуюся в тихий междусобойчик E3 уже готова заменить новая выставка – GamePro Expo. Устроителем ее станет организация IDG, а местом проведения выбран старый адрес E3 – лос-анджелесский Convention Centre. Каким получится первый выставочный блин, мы узнаем с 18 по 20 октября будущего года.

Доходы Namco Bandai за первые шесть месяцев нынешнего финансового года заметно снизились по сравнению с годом прошлым. Причем если отделения игрушек, фильмов и музыки показали отличные результаты, то отвечающее за видеоигры отделение компании произвело куда худшее впечатление.

Компания Sega подписала договор с Marvel, получив таким образом права на создание игр, основанных на комиксах Iron Man и одноименном фильме, который выйдет на экраны в мае 2008 года.



У SONY НЕПРИЯТНОСТИ

PSP

ЧЕРЕДА НЕУДАЧ КОМПАНИИ ПЛОХО СКАЗЫВАЕТСЯ НА ЕЕ ИМИДЖЕ И ФИНАНСОВОМ ПОЛОЖЕНИИ.

Компания Sony снизила уровень прогнозируемых доходов на нынешний финансовый год сразу на 38 процентов. Причин тому немало: низкие продажи PlayStation Portable, снижение цены на PlayStation 3 в Японии, перенос запуска этой же платформы в Европе, отзыв из продажи батарей для ноутбуков, которые имели привычку загораться и даже взрываться во время работы. Помимо этих неприятностей у японского гиганта есть еще одна немаленькая беда: не утихают слухи, что из-за неполадок с BR-приводами Sony в очередной раз не сдержит слово и к концу нынешнего года Япония и Америка не увидят двух миллионов PS3. Косвенно это подтверждается новостью, что в Японии вышло не 100, а 80 тысяч систем к моменту запуска PS3 в регионе.

Теперь, когда по репутации компании, безраздельно правившей на игровом рынке в последние годы, чуть ли не каждый день наносятся новые и новые удары, любая подтвержденная информация о снижении поставок PS3 – для Sony чистый яд. Пока же запуск PS3 в Японии запланирован на 11 ноября, в США – на 17 ноября, а в Европе – на март будущего года. К марту же Sony клянется довести количество выпущенных PS3 до 6 миллионов. Ждем неприятных вестей из стана Sony?



ОНИ ОДИНАКОВЫЕ

МЕЖДУ PS3 И X360 НЕТ СУЩЕСТВЕННОЙ РАЗНИЦЫ, ГОВОРИТ ДЭННИС ДЬЯК



Глава компании Silicon Knights Дэннис Дьяк высказал собственную точку зрения по поводу технических возможностей двух самых совершенных игровых систем – PlayStation 3 и Xbox 360. «Возможно, для публики PS3 выглядит более мощной, но у разработчиков иное мнение. Для нас обе системы одинаково хороши. Возможно, у PS3 и более мощный процессор, но решающего преимущества ей это не дает».

Также Дэннис вволю покритиковал разрешение 1080p, которое мало кто видел в действии, но про которое все слышали от Microsoft и Sony. По словам господина Дьяка, разница между 1080p и более доступным рядовым геймерам 720p – это большой-большой вопрос. Чтобы делать игры под 1080p, нужно больше оперативной памяти. А память, в свою очередь, лучше оставлять под текстуры. «720p – это всего лишь меньше пикселей на экране» – отмечает Дэннис. «Все наши игры создаются под разрешение 720p, потому что при нем выше частота смены кадров». Сейчас Дэннис Дьяк и Silicon Knights работают над первой частью трилогии Too Human для Xbox 360.



Акелла
ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ ACTION
ТАРР
ХРОНИКИ
На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Дэ-Хэттз заставила поселенцев орбитальных городов покидать насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.
Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антэрра, к которой вела закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Оззах.
Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец затянувшейся битве за выживание во вселенной.
QUAZAR
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла
РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ — С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

КТО РАЗРАБОТАЕТ DRAGON QUEST SWORD?

НАЗВАНО ИМЯ КОМПАНИИ, КОТОРАЯ СДЕЛАЕТ ПЕРВУЮ ИГРУ SQUARE ENIX ДЛЯ WII.

Square Enix объявила название компании, которая разрабатывает для нее игру Dragon Quest Sword: Kamen no Joou to Kagami no Tou (The Masked Queen and the Tower of Mirrors). Эта RPG выйдет в Японии весной будущего года и станет первым проектом японских королей ролевого жанра для платформы Nintendo Wii.

Созданием очередной Dragon Quest заведуют сотрудники студии Genius Sonority. Возглавляет ее Манабу Ямана, который не понаслышке знаком с сериалом DQ: ранее он трудился над его частями с третьей по седьмую и приспосабливал DQ IV для PS one.

YS: THE ARK OF NAPHISHTIM РАСШИРЯЕТСЯ

KONAMI ГОТОВИТ УЛУЧШЕННОЕ И ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ PSP-ВЕРСИИ ИГРЫ ДЛЯ ЯПОНЦЕВ.

Konami решила выпустить специальное издание Ys: Ark of Naphishtim, RPG для PlayStation Portable. Уже знакомая геймерам игра обзаведется базой данных персонажей и медиа-плеером, который позволит прослушивать саундтрек и смотреть ролики. Также добавлена новая карта под названием Sealed Cave с различными мини-играми, и режим Time Trial. До японских поклонников обновленная Ark of Naphishtim доберется 1 февраля будущего года, американцев и европейцев пока обнадёжить нечем.

СЕКРЕТЫ НОВОЙ TALES OF

NAMCO BANDAI – О СИСТЕМЕ СОЗДАНИЯ/УЛУЧШЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ В ИГРЕ.

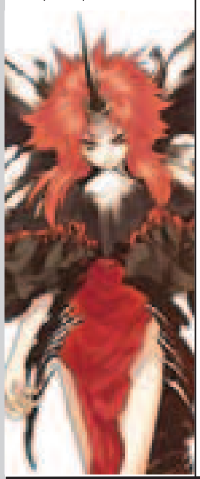
Namco Bandai Games поделилась с публикой подробностями о разрабатываемой для PSP ролевой игре Tales of the World: Radiant Mythology. В ней, как сообщают разработчики, предусмотрен режим создания предметов (item fusion/creation system). Он позволит нам готовить пищу (в игре, разумеется!), улучшать оружие с помощью специальных материалов, украшать одежду и аксессуары драгоценностями, что улучшит характеристики. Помимо этого режим создания предметов даст геймерам и другие возможности. Выход Tales of the World: Radiant Mythology в Японии состоится 21 декабря.



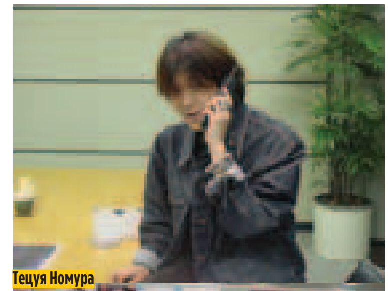


Очередное пополнение линейки Shining состоится в начале будущего года, сообщает компания Sega. 18 января на прилавки японских магазинов поступит новая часть знаменитого сериала – Shining Force EXA для PlayStation 2.

Японское отделение компании Sony включило оригинальную Arc the Lad для PS one в список игр, которые в ближайшем будущем удастся скачать из Сети и запустить на PlayStation Portable. Освежить светлые воспоминания смогут и владельцы PS3 – как только появится соответствующий эмулятор.







Тецуя Номура



Тацуя Кандо



SQUARE ENIX И ЕЕ ИГРЫ ДЛЯ DS

РАЗРАБОТЧИКИ IT'S A BEAUTIFUL WORLD И FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS ГОВОРЯТ О СВОИХ ПРОЕКТАХ.

Компания Square Enix обнародовала новые сведения о проектах Subarashiki Kono Sekai: It's a Beautiful World и Final Fantasy XII: Revenant Wings, анонсированных ранее для консоли Nintendo DS.

В работе над первой игрой участвует знаменитый дизайнер Тецуя Номура, а также Тацуя Кандо (Final Fantasy VII-IX, Parasite Eve), Томохиро Хасегава и Кен Арахава. Разработчики уверены, что для It's a Beautiful World нет лучшей консоли, кроме Nintendo DS. Ни одна другая платформа не позволяет воплотить отличительную «фишку» игры – участие сразу в двух битвах (одна показывается на верхнем экране, вторая – на нижнем). В то же время Тацуя Кандо отмечает, что геймерам вовсе не придется превращаться в Юлия Цезаря, который занимался несколькими делами одновременно. Для тех, кому не под силу следить за двумя битвами сразу, предусмотрен автоматический режим поединка, ведущегося на верхнем экране.

Что касается FF XII: Revenant Wings, над ней трудится Мотому Торияма (Final Fantasy X и X-2). И хотя действие игры разворачивается после событий, описанных в Final Fantasy XII для PS2, от идеи добавить двойку после цифры XII в Square Enix решили отказаться, за что им большое спасибо. Торияма-сан подтвердил, что игроки смогут управлять собственным кораблем с самого начала, а главным и единственным героем Revenant Wings останется Ваан. Разработчики намерены пролить свет не только на развитие отношений между ним и его подружкой Пенело, но и рассказать подробнее о тех персонажах FF XII, которые в оригинальной игре не слишком часто мелькали на экране.

Выход It's a Beautiful World, разработка которой сейчас завершена ровно наполовину, в Японии запланирован на будущий год. Дата выпуска FF XII: Revenant Wing пока не объявлена.

BURNING CRUSADE ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

BLIZZARD ВЫПУСТИТ ДОПОЛНЕНИЕ К WORLD OF WARCRAFT ТОЛЬКО В ЯНВАРЕ БУДУЩЕГО ГОДА

Blizzard объявила, что дополнение к игре World of Warcraft, известное под названием Burning Crusade, поступит в продажу в январе будущего года. Формально сроки выхода соблюдены: ранее представители компании говорили, что игра выйдет «зимой», а январь 2007, как вы понимаете, это очень даже зима. Но публика надеялась опробовать Burning Crusade уже в ноябре-декабре нынешнего, года, и окончательная дата выхода многих слегка огорчила.

Выигранное таким образом время в Blizzard намерены потратить на закрытый бета- тест. К тому же, компания решила слегка видоизменить расу Blood Elf, которая будет доступна в Burning Crusade. Косметической операции подвергнутся лишь «кровавые эльфы» мужского пола - они станут чуть более массивными, чтобы соответствовать представлениям масс о героях Орды. До этого, как говорят разработчики, Blood Elf выглядели слишком женственно.



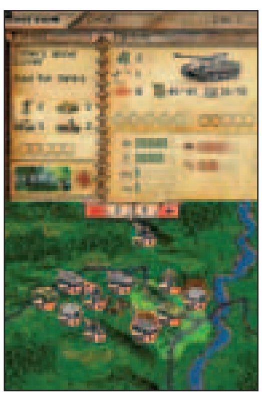

ACTION/RPG
Акелла
Месть Серого Пса
Волкодав
Древний мир, полный загадок и тайн, населенный мифическими существами и могучими магами, открывает свои двери. Вас ждут захватывающие приключения, жестокие схватки и пьянящие душу победы. В краю, где сражаются мужчины, где над судьбой не властны небеса и боги, вы найдете то, что искал всю жизнь: избавление от испепеляющей мести. И тогда все узнают о Волкодаве – величайшем из славянских воинов. Игра создана по мотивам фильма «Волкодав из рода Серых Псов» кинокомпании Central Partnership, основанного на популярной серии романов Марии Семеновой.
Бонус: на диске с игрой вы найдете клип группы «Алиса» на заглавную песню фильма.
нелинейный сценарий, повторяющий историю фильма, но значительно обогащенный и дополненный сюжетом книги
несколько альтернативных концовок с возможностью продолжать игру после окончания основного сюжета
уникальная боевая система, позволяющая игроку использовать целый набор специальных и комбинированных ударов
роскошная трехмерная графика, красочные спецэффекты и фотореалистичные ландшафты
Централ Партнершип
© 2006 Централ Партнершип
PRIMAL SOFTWARE
© 2006 Primal Software
© 2006 ООО "Акелла"
СОЮЗ
М.Видео
ХИТ ZONA
Акелла
РЕКЛАМА



Wii Play

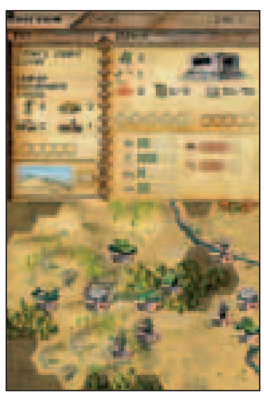
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 8 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА

В комплекте с дополнительным пультом для Wii поставляется Wii Play – сборник из девяти мини-игр. Во многих из них появляется Мии (Mii), персонаж, которого игрок волен создавать самостоятельно. Нам предложат и рыбалку а-ля Animal Crossing, и тир в лучших традициях Duck Hunt, и аэрохоккей, и бильярд, и настольный теннис. Управление осуществляется исключительно при помощи пульта. Само собой, большой ценности как самостоятельная игра Wii Play не имеет – она предназначена именно для демонстрации возможностей контроллера Wii – и именно поэтому за нее не просят баснословных денег. Ведь если из 50 евро, которые вы заплатите за Wii Play, вычесть 40 (цену идущего в комплекте пульта), получится очень скромная сумма.



Panzer Tactics

ПЛАТФОРМА: DS
КОГДА: 1 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА



The Legend of Zelda: Twilight Princess

ПЛАТФОРМА: GC | КОГДА: 8 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА



График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие две недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✓	01.12	LotR: The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-King	Electronic Arts	Европа
✓	01.12	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
	05.12	Supreme Ruler 2010	Strategy First	Европа
✓	08.12	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
	11.12	The Shield	Aspyr	США
✔	22.12	Resident Evil 4	Ubisoft	Европа

PLAYSTATION 2

	01.12	Crazy Frog Racer 2	Digital Jesters	Европа
	01.12	Curious George	Namco	Европа
	01.12	Disney's Chicken Little: Ace in Action	Buena Vista	Европа
	01.12	Kaido Racer 2	Konami	Европа
	01.12	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	США
	01.12	Street Warrior	Phoenix Games	Европа
	01.12	Transworld Skateboarder	Phoenix Games	Европа
	08.12	Go Kart Rally	Phoenix Games	Европа
	08.12	Power Volleyball	Phoenix Games	Европа
✓	08.12	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
	11.12	The Shield	Aspyr	США
	15.12	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	Европа

GAMECUBE

✓	05.12	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
	05.12	Zatch Bell!: Mamodo Fury	Namco Bandai	США
✔	15.12	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа

Wii

	08.12	Barnyard	THQ	Европа
✓	08.12	Call of Duty 3	Activision	Европа
	08.12	Cars	THQ	Европа
✓	08.12	Elebits	Konami	Европа
✓	08.12	Far Cry	Ubisoft	Европа
	08.12	Happy Feet	Midway	Европа
	08.12	Madden NFL 07	Electronic Arts	Европа
	08.12	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓	08.12	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
	08.12	Open Season	Ubisoft	Европа
	08.12	Rampage: Total Destruction	Midway	Европа
✓	08.12	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
✔	08.12	Red Steel	Ubisoft	Европа
	08.12	Super Monkey Ball: Banana Blitz	Sega	Европа
✔	08.12	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа
✔	08.12	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Европа
✓	08.12	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	Европа
	08.12	Wii Play	Nintendo	Европа

XBOX

✔	! 05.12	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	США
✓	01.12	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	Европа
✓	11.12	The Shield	Aspyr	США

✔ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Metal Slug

ПЛАТФОРМА: GBA | КОГДА: 1 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА



Capcom Puzzle World

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 5 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА

До PSP добралась коллекция из пяти избранных головоломок от Capcom: Super Puzzle Fighter II Turbo, Block Block и сборник «три-в-одном» Buster Bros. Collection. Super Puzzle Fighter II обзавелась двумя новыми режимами – пусть и не революционными, но разнообразящими игровой процесс. Block Block уже засветилась в Capcom Classics Collection Remixed. Buster Bros. Collection, в которую вошли Buster Bros, Super Buster Bros и Buster Buddies, объединила все три части известного сериала, сочетающего элементы головоломок и шутера. Кроме того, Capcom Puzzle World позволит геймерам снимать скриншоты в любой момент игры, использовать собственные обои и участвовать в многопользовательской игре через ad hoc.



Viva Pinata

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 КОГДА: 1 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА

Kirby Squeak Squad

ПЛАТФОРМА: DS

КОГДА: 6 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА



XBOX360

✓	01.12	Viva Pinata	Microsoft	Европа
✓	08.12	Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2	Microsoft	Европа

GBA

	01.12	Curious George	Namco	Европа
✓	01.12	Metal Slug	SNK Playmore	США
	01.12	Monster Trucks Mayhem	DSI Games	Европа
	01.12	Rock ‘Em Sock ‘Em Robots	DSI Games	Европа
✓	08.12	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
	08.12	Tom and Jerry Tales	Eidos	Европа

NINTENDO DS

	01.12	Monster Bomber	Taito	США
	01.12	Panzer Tactics	CDV Software	Европа
	01.12	Puzzle de Harvest Moon	Natsume	США
	01.12	Spider-Man: Battle for New York	Activision	Европа
	01.12	Totally Spies! 2: Undercover	Atari	Европа
✓	01.12	Yoshi’s Island 2	Nintendo	Европа
✓	05.12	Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	США
✓	06.12	Kirby Squeak Squad	Nintendo	США
	08.12	Cooking Mama	505 Game Street	Европа
	08.12	Justice League Heroes	Warner Bros.	Европа
	08.12	Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	Европа
	08.12	Tom and Jerry Tales	Ubisoft	Европа
	15.12	Catz	Ubisoft	Европа
	15.12	Deep Labyrinth	505 Game Street	Европа
	15.12	Dogz	Ubisoft	Европа
✓	15.12	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	США
	22.12	Star Trek: Tactical Assault	Ubisoft	Европа

PSP

	01.12	Bliss Island	Codemasters	Европа
	01.12	Family Guy	Activision	Европа
	01.12	Football Manager Handheld 2007	Sports Interactive	Европа
	01.12	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓	01.12	Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami	США
✓	01.12	Pro Evolution Soccer 6	Konami	Европа
	01.12	TOCA Race Driver 3 Challenge	Codemasters	Европа
	04.12	Blitz: Overtime	Midway	США
	04.12	The Warriors	Rockstar	США
	05.12	Capcom Puzzle World	Capcom	США
	08.12	Brothers in Arms D-Day	Ubisoft	Европа
	08.12	Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	Европа
✓	08.12	Tom Clancy’s Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
	15.12	Digital Arenas	Phoenix Games	Европа
	15.12	Midnight Casino	Phoenix Games	США
	15.12	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена

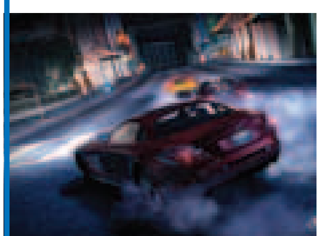
Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

«Новый Need for Speed» – звучит как приговор. Сегодня мы видим Carbon в хит-парадах впервые, но, несомненно, она останется с нами года так до 2008-го. Если британские чарты постоянно обновляются, то у нас до сих пор пользуется немалым спросом NFS Underground 2. Обратим внимание и на GTA: Vice City Stories – ее предшественница, GTA: Liberty City Stories, также не желает покидать «горячую десятку» самых продаваемых в отечественных магазинах игр. Третий претендент на длительное правление в хит-парадах, «The Sims 2: Питомцы», обогнал даже Battlefield 2142, в комплекте к которой прилагаются подарочные футболки. Что же до прочих новинок, они довольно предсказуемы: британцы предпочли футбол всему остальному, а игра про школьного хулигана обошла главный PC-проект октября. В Японии – надо думать, ненадолго – на третьем месте воцарился «Капитан Цубаса», игра по манге, которую выпускают уже 25 лет. Российские продажи несколько удивляют: Kingdom Hearts 2 и Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, игры очень ожидаемые и популярные, стартовали лишь в нижней половине чарта Горбушки. И слишком уж быстро чарты покинули недавние лидеры – Lego Star Wars II: The Original Trilogy и Just Cause. Последняя, правда, взяла свое в jewel-чарте, оставив позади такие громкие проекты, как «Дневной дозор» и You Are Empty.



Европейский хит-парад

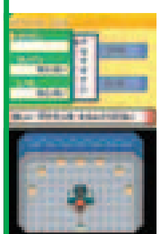




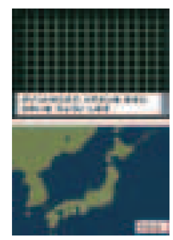
1	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
2	Pro Evolution Soccer 6	Konami
3	FIFA 07	Electronic Arts
4	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
5	Canis Canem Edit	Take 2
6	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2
7	Football Manager 2007	Sega
8	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft
9	Warhammer 40,000 Dawn of War: Dark Crusade	THQ
10	Scarface: The World Is Yours	Vivendi

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии







1	Pokemon Diamond	Nintendo	DS
+2	Pokemon Pearl	Nintendo	DS
*3	Captain Tsubasa	Namco Bandai	PS2
+4	Zaidan Houjin Nippon Kanji Nouryoku Kentei Kyoukai Kounin: KanKen DS	Rocket Company	DS
*5	Custom Robo Arena	Nintendo	DS
-6	Final Fantasy V Advance	Square Enix	GBA
-7	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
-8	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	PS2
-9	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
-10	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PS2 (GamePark)

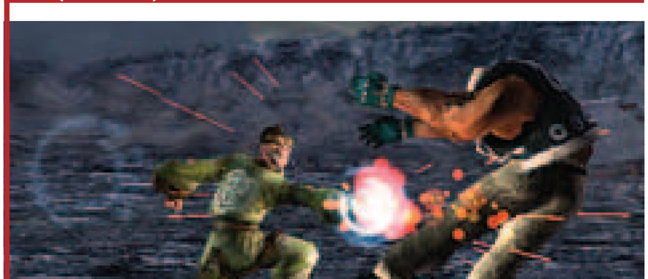




1	FIFA 07
2	Black
3	Gran Turismo 4
4	Need for Speed: Most Wanted
5	Grand Theft Auto: San Andreas
6	Kingdom Hearts II
7	Killzone (русская версия)
8	Tekken 5
9	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
10	Disney's Chicken Little: Цыпленок Цыпа

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

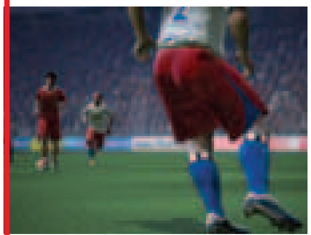
PSP (GamePark)



1	Tekken: Dark Resurrection
2	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
3	FIFA 07
4	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
5	Open Season
6	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
7	Daxter
8	LocoRoco (русская версия)
9	Burnout Legends
10	Syphon Filter: Dark Mirror

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2





1. FIFA 07
2. Tekken 5
3. Need for Speed: Most Wanted
4. Killzone (русская версия)
5. Need for Speed Underground 2
6. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
7. Grand Theft Auto: San Andreas
8. Ace Combat: The Belkan War
9. God of War
10. Star Wars Battlefront II

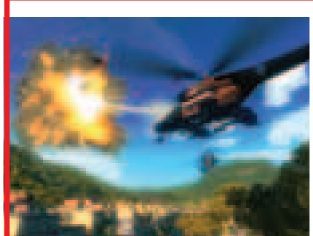
PC (Box)





1. The Sims 2: Питомцы
2. Battlefield 2142 (русская версия)
3. FIFA 07 (русская версия)
4. The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь
5. Medieval 2: Total War (демо-версия)
6. Need for Speed: Most Wanted
7. The Sims 2 (русская версия)
8. World of Warcraft
9. The Sims 2: Бизнес
10. The Sims 2: Ночная жизнь

PC (Jewel)





1. Just Cause
2. Тачки
3. Company of Heroes
4. Сезон охоты
5. Sid Meier's Civilization IV
6. Как достать соседа 3: В офисе
7. Дневной дозор
8. You Are Empty
9. Метро 2: Смерть вождя
10. Вторая Мировая

PSP

1. Tekken: Dark Resurrection
2. FIFA 07
3. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
4. Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
5. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
6. Pursuit Force
7. Def Jam Fight for NY: The Takeover
8. Star Wars Battlefront II
9. Ridge Racer 2
10. Prince of Persia Revelations

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

БЛАГОДАРЯ ТЕМПОРАЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕДТЕЧЕЙ, ДОСТУПНОЙ ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО МОЕЙ РАСЕ ЛУННЫХ ЧЕЛОВЕКОВ-ПРОБЕЛОВ, ВЫ СМОЖЕТЕ ПОСЕТИТЬ МНОЖЕСТВО МИРОВ И ЭПОХ, ВСЕГО ЛИШЬ ВСТАВИВ НАШ ДИСК В СВОЙ DVD-ПРИВОД. СНАЧАЛА ВЫ ОКУНЕТЕСЬ В УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР ЯПОНСКОЙ СКАЗКИ ВМЕСТЕ С НЕОДНОЗНАЧНОЙ OKAMI, ЗАТЕМ, ИСКРИВИВ ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННОЙ КОНТИНУУМ, ОКАЖЕТЕСЬ НА СКОРОСТНЫХ ТРАССАХ NFS CARBON, С КОТОРЫХ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ПЕРЕНЕСЕТЕСЬ В 2142 ГОД – В САМОЕ СЕРДЦЕ ФУТУРИСТИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ BATTLEFIELD 2142. ОДНАКО НА ЭТОМ НАШ ТЕМПОРАЛЬНЫЙ ПРИВОД НЕ ОСТАНОВИТСЯ И ЗАБРОСИТ ВАС В СРЕДНЕВЕКОВЫЙ МИР «ГОТИКИ 3», ДАБЫ ВЫ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ОЦЕНИЛИ, ЧТО НАСКОЛЬКО НЕ МЕСТО ЛИЧНОМУ ГЕРОИЗМУ В ДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ, НАСТОЛЬКО ЖЕ ОН БЫЛ ВАЖЕН В СКАЗОЧНОМ ПРОШЛОМ. НО БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ! НАША ТЕМПОРАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ЯВЛЯЕТСЯ ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВОМ ПОВЫШЕННОЙ ОПАСНОСТИ! ПОЭТОМУ СТОЙТЕ СПРАВА, ПРОХОДИТЕ СЛЕВА. // LUNAR SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО **10** «ВИДЕОФАКТОВ»

ВСЕГО **2** ВИДЕОПРЕВЬЮ

ТРАДИЦИОННЫЕ **4** РОЛИКА В «БАНЗАЕ»



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ !

OKAMI
ВИДЕООБЗОР

ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Один боец «Кобр» повержен, но бой только начинается. Данная серия наглядно показывает, что зависть и алкоголизм – крайне плохое сочетание, особенно когда по вашей базе разгуливает американский шпион. Теперь Снейк знает, где держат Соколова и, казалось бы, ничто не остановит суперагента... Но в густых лесах Целинноярска уже ждет его Страх...



Полный список

SPECIAL
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- Интервью с Крисом Тейлором
- Презентация интерфейса PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Okami PS2
- God Hand PS2
- Table Tennis Xbox 360
- Battlefield 2142 PC
- Need For Speed Carbon PC
- Готика 3 PC
- Завтра Война PC
- Sam and Max Episode 1: Culture Shock PC

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Super Smash Bros. Brawl Wii
- Blue Dragon Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Alan Wake Xbox 360 PC
- Gran Turismo HD PS3
- Stranglehold Xbox 360

БАНЗАЙ:
- Naruto - Phenomenon (клип)
- Kaleido Star - Spirit of the Stage (клип)
- Jinki Extend (российский трейлер)
- Ayu - Endless Sorrow (клип)

ВИДЕОФАКТЫ:
- Brothers In Arms Hell's Highway PC Xbox 360 PS3
- Clive Barker's Jericho PC Xbox 360 PS3
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach - Demon Sands PC
- Untold Legends: Dark Kingdom PS3
- World in Conflict PC
- Medal of Honor: Airborne PC Xbox 360 PS3
- Penumbra: Overture PC
- Ridge Racer 7 PS3
- 46 PC

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».





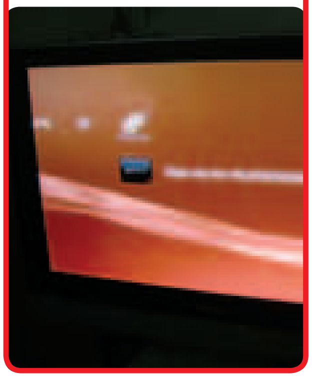


Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильмов) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА PLAYSTATION 3

Загрузочный экран PlayStation 2 встречал нас минимумом возможностей и шумами моря. В третью PlayStation интерфейс перекочевал с PSP. О новых его возможностях вы узнаете из нашего видео.



НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

ИНТЕРВЬЮ С КРИСОМ ТЕЙЛОРОМ

В свое время Total Anihilation стала для жанра настоящим откровением. Увлекательный геймплей и настоящая трехмерная графика громко грянули в далеком 1997 году. В свое время эта игра прославила Криса Тейлора. Прошло девять лет – мэтр возвращается с новым стратегическим шедевром. Трепещите! Сегодня он расскажет о преимуществах полностью масштабируемого поля боя, об управлении постройками, а также о специальной системе для координации наступления.

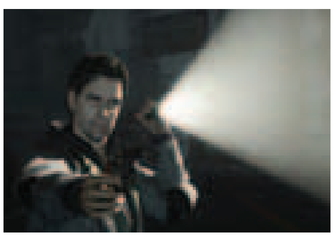


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

ALAN WAKE PC XBOX 360

трейлер

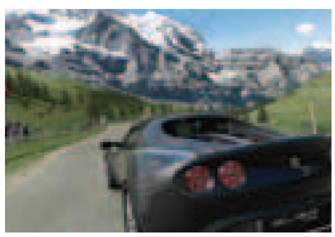
Финский долгострой о вреде бессонницы. Вы вновь увидите маленький город с непостоянным временем суток и нервного Алана, блуждающего в потемках.



GRAN TURISMO HD PS3

геймплей

Сногсшибательный риплей, щеголяющий красотами трассы Айгер Норванд и автомобиля Subaru Impreza. Нагляднейшая демонстрация неслыханной мощи PlayStation 3!



STRANGLEHOLD PC XBOX 360 PS3

трейлер/геймплей

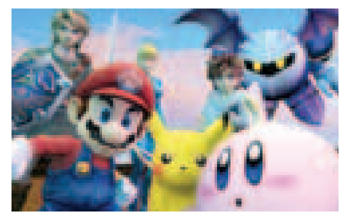
Восемь минут пальбы в «том самом» китайском ресторанчике. Интересно, хватит ли инспектору Текилле зарплаты, чтобы оплатить полностью разрушенное заведение?



ВИДЕОПРЕВЬЮ

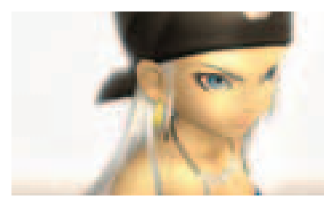
SUPER SMASH BROS. BRAWL WII

Кто сильнее – Солид Снейк или Самус Аран? Или, может, вообще Кирби? Нинтендобезумие продолжится на просторах Wii!



BLUE DRAGON XBOX 360

Разработчик – студия Хиронобу Сакагути. Дизайнер – Акира Торияма. Платформа – Xbox 360. Неужто не хит?!



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

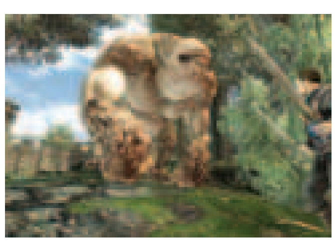
GOD HAND PS2

Безумная игра от продюсера Resident Evil и Devil May Cry. Ураганный beat'em up в декорациях Дикого Запада. Удары ниже пояса – разрешаются!



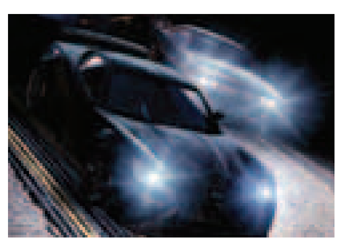
«ГОТИКА 3» PC

Главный оппонент TES IV: Oblivion в споре за звание самой «свободной» ролевой игры года. Настало время расставить все точки над «i».



NEED FOR SPEED CARBON PC

Ночь, улица, фонарь, каньон... Чем еще похвастает новая Need for Speed? Конечно, помощниками! Шекспировские страсти на трассе.



БАНЗАЙ

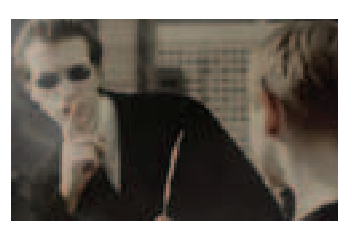
NARUTO – PHENOMENON клип

Naruto это круто. Хорошие клипы по Naruto это тоже круто. Phenomenon – хороший клип.



AYU – ENDLESS SORROW клип

Аюми Хамасаки известна музыкальными клипами, больше похожими на блестящие короткометражные фильмы. Endless Sorrow как раз из таких.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

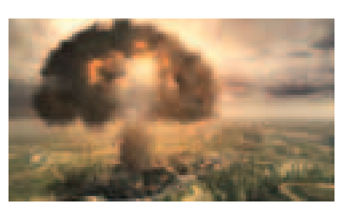
BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY PC XBOX 360 PS3



RIDGE RACER 7 PS3



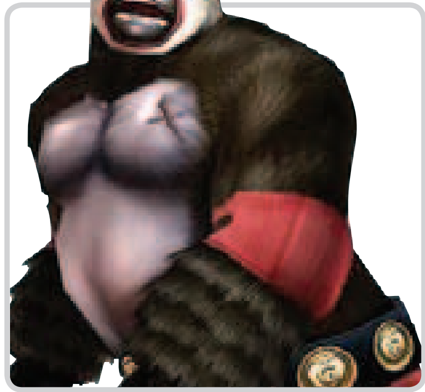
WORLD IN CONFLICT PC



• Brothers In Arms Hell's Highway PC Xbox 360 PS3 • Clive Barker's Jericho PC Xbox 360 PS3 • Dungeons & Dragons Online: Stormreach – Demon Sands PC • Untold Legends: Dark Kingdom PS3 • World in Conflict PC • Medal of Honor: Airborne PC Xbox 360 PS3 • Penumbra: Overture PC • Ridge Racer 7 PS3 • 46 PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



НА УЛИЦЕ ВОВСЮ ПУРЖИТ СНЕГ, МИР ОБРАСТАЕТ БЕЛОЙ КРАСКОЙ. КРАСОТИЩА! НО ХОЛОДНО… ВЕРНЕЕ, ХОЛОДНО НА УЛИЦЕ, А У НАС В РЕДАКЦИИ ЕЩЕ КАК ЖАРКО – РАБОТА НАД ДИСКОМ ЗАМЕРЗНУТЬ НЕ ДАЕТ. И НА ПЕРВОМ МЕСТЕ В НАШЕЙ ПОДБОРКЕ ГОРЯЧИХ НОВИНОК ДЕМО-ВЕРСИЯ «ИГРЫ НОМЕРА» – NEED FOR SPEED CARBON. ЛЮБИТЕ КРАСИВЫЕ БЛЕСТЯЩИЕ МАШИНКИ? ГРЕЗИТЕ ГЛАМУРНЫМИ СТРИТРЕЙСЕРСКИМИ ТУСОВКАМИ? ПРЕЗИРАЕТЕ РЕАЛИСТИЧНУЮ ФИЗИКУ? ЗНАЧИТ, ИГРА ДЛЯ ВАС. ИЛИ, МОЖЕТ БЫТЬ, ВЫ УЖЕ ВСЕ НЕРВЫ ИСТРЕПАЛИ ЗА ИГРОЙ В «ГОТИКА 3» ИЛИ DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION? ПОМОЖЕМ СВЕЖИМ ПАТЧИКОМ! А НЕ ХОТИТЕ ЛИ ПОСМОТРЕТЬ НА ДЖИМА КЕРРИ В ПРЕДЕЛЬНО СЕРЬЕЗНОМ АМПЛУА? РАЗДЕЛ WIDESCREEN ПРИВЕТСТВУЕТ ВАС. ТЕХ, КТО ЗАСКУЧАЛ БЕЗ СВЕЖИХ ДЕМОК ДЛЯ PSP, ОБРАДУЕТ РУБРИКА «PSP-ЗОНА»: SONY НЕ ПОСКУПИЛАСЬ НА ДЕМО-ВЕРСИЮ RIDGE RACER 2. КАК ВИДИТЕ, НАШ ДИСК МНОГОГРАНЕН КАК НИКОГДА. А Я, ПОЖАЛУЙ, ПОЙДУ БРОДИТЬ ПО ЗАСНЕЖЕННЫМ УЛИЦАМ ГОРОДА.

//А.УСТИНОВ

НА PC-Части



ТРЕЙЛЕРЫ К: **5** ФИЛЬМАМ

РОВНО: **3** МАШИНЫ В ДЕМО NFS CARBON

ПАТЧ: **1.09** ДЛЯ GOTHIC 3

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ



HARDQORE BETA BUILD (QUAKE 4)

ДЕМО-ВЕРСИЯ

NEED FOR SPEED CARBON

Демо-версия ожидаемого продолжения гоночной серии Need for Speed содержит: а) начальный видеоролик с симпатичной брюнеткой и б) три трассы для разных режимов. На выбор тройка автомобилей: Camaro SS, Gallardo и Lancer Evolution IX MR. В первом заезде (Circuit) предстоит состязаться за первенство с семью оппонентами в ночном мегаполисе. Во втором (Drift) можно почувствовать себя дрифтером, скользя по зигзагообразной трассе. И только после успешного покорения обеих этих трасс откроется третья – Canyon Duel, где необходимо обогнать наглого соперника, в пылу азарта умудрившись не сорваться вниз – иначе придется начинать гонку заново.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИЯ:
- Need for Speed Carbon

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- F.E.A.R.
- Far Cry
- +GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 6.10 (x86)
- Creative SoundBlaster X-FI 2.09.0007
- ForceWare 93.71 (x64)
- ForceWare 93.71 (x86) WHQL

ПАТЧИ:
- Age of Empires III: the WarChiefs v1.01
- Dark Messiah of Might & Magic v1.01
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special v1.1.0
- Gothic III v1.09
- Heroes of Might and Magic V v1.04 EU
- Stronghold Legends v1.1a
- The Guild 2 v1.2

СОФТ-СТАНДАРТ:
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- DivX Player 6.3.1
- Fraps 2.8.1
- HyperSnap-DX 6.11.10
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Miranda IM 0.6 Alpha 16
- Mozilla Firefox 2.0 Final
- QIP Build 7990
- Virtual CD 8.0.0.4
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinRAR 3.61
- WinXP FAQ 3.0.5
- X Codec Pack 2.1.1 build 406

SHAREWARE/FREEWARE:
- Ace Speeder
- Черепашка Оззи
- Coolman v1.2
- Eternal Ice
- Fatman Adventures 3 - Around the world
- Super Mario Mayhem
- Turtle Solitaire

СОФТ:
- Spyware Doctor 4.0.0.2620
- System Safety Monitor 2.2.0.595 Beta
- Backup To DVDCD 5.1.198
- PHP Expert Editor 4.1
- AI RoboForm 6.8.3
- BitComet 0.76
- BWMeter 2.6.2
- GreenBrowser 3.6.1105
- HiDownload Pro 6.95
- RapGet 1.26
- AbiWord 2.4.6
- AceMoney 3.91
- Backup4all 3.6 Build 237
- EF Commander XP 5.73
- ExtractNow 4.33
- GOM Player 2.0.12
- Mp3tag 2.37a
- Reaper 1.35
- VirtualDub 1.7.0
- Undelete Plus 2.1
- Active SMART 2.51
- ASUS SmartDoctor 4.93
- Fresh Diagnose 7.46
- HWiNFO32 1.71
- TweakVI Free 1.0 build 1012

ВИДЕОРОЛИКИ:
- Far Cry Vengeance Wii
- Glory Days 2 DS
- Rayman Raving Rabbids Wii
- Tony Hawk's Downhill Jam Wii
- WarioWare: Smooth Moves Wii
- Bomberman Land Wii
- Crackdown Xbox 360
- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent Wii
- Every Extend Extra PSP
- Guild Wars Nightfall PC

WIDESCREEN:
- Номер 23 (The Number 23)
- У холмов есть глаза 2 (The Hills Have Eyes 2)
- 28 недель спустя (28 Weeks Later)
- National Lampoon's Van Wilder: The Rise of Taj
- Hostel: Part II


МТС
новый тариф
RED
Ты много общаешься с друзьями, живешь 25 часов в сутки, используешь мобильный на полную?
Привык разговаривать SMSками и обмениваться MMSками?
Есть с кем болтать всю ночь? Тогда RED – тариф для тебя!
• Дешевые SMS и MMS внутри сети МТС
• Исходящие по очень низкой цене внутри тарифа RED
• Скидка на "ночные разговоры"
Подробнее о тарифе на www.mts.ru
О ком ты думаешь сейчас?
Тариф действует с 5 сентября 2006 г. Подробная информация по номеру 05907, а также на сайте и в салонах-магазинах МТС Вашего региона. На правах рекламы.

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 2.82
Демо-версия: Ridge Racer 2
Видеоролики: Over the Hedge: Hammy Goes Nuts, Dungeons & Dragons Tactics
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

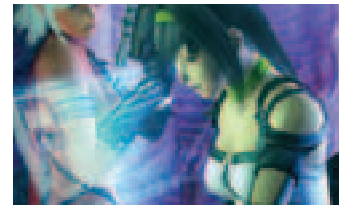
В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

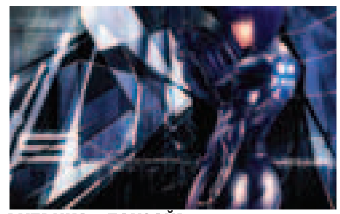
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



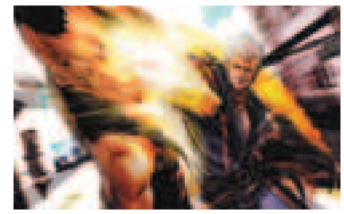
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

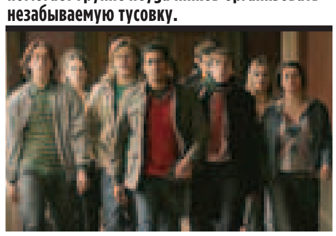
НОМЕР 23

Джим Керри вновь удивляет нас своей актерской разносторонностью, снявшись в драматическом триллере «Номер 23». Всего лишь одна книга послужила причиной нескольких кровавых убийств!



NATIONAL LAMPOON'S VAN WILDER: THE RISE OF TAJ

Встречайте продолжение фильма «Король вечеринок»! На сей раз главным героем становится застенчивый индус Тадж; теперь он помогает группе неудачников организовать незабываемую тусовку.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

VIRTUALDUB 1.7.

Новая версия популярной программы для захвата и обработки видео. С ее помощью возможно создавать AVI с выбранными кадрами, удалять и импортировать звук, доступны инструменты монтажа.

UNDELETE PLUS 2.1

Сбой в работе жесткого диска или случайное удаление файлов любого могут застать врасплох. Восстановить утраченные документы, даже если они были стерты, минуя «корзину», поможет UnDelete.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

GOTHIC III V1.09

Устранены ошибки, приводившие к зависанию и «вылету» игры. Исправлены неполадки в квестовой системе, работе NPC, поведении монстров. Повышена производительность движка.

DMC3: DANTE'S AWAKENING SPECIAL V1.1.0

Патч исправляет недочеты в графике и некорректное отображение субтитров. Игра стала более стабильной, повышено быстродействие и добавлен ряд визуальных эффектов.

FREEWARE/ SHAREWARE

FATMAN ADVENTURES 3 – AROUND THE WORLD

Здесь вам придется помогать симпатичному существу по имени Fatman собирать неисчислимые сокровища. На пути встретятся мультяшные монстры, охраняющие драгоценные алмазы и рубины. Предстоит перехитрить врагов, убегая от них, телепортируясь или уничтожая их при помощи оружия.



SUPER MARIO MAYHEM

PC-фантазия про старого доброго Марио. Уровни не превышают размеров экрана, необходимо из стартовой точки добраться до входа в замок за определенное время. С каждым этапом играть становится все сложнее из-за большого количества монстров, ям с шипами и падающих с неба снарядов.



БОНУСЫ

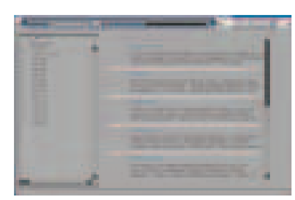
АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала – годовалой, трех- и пятилетней давности.



БАЗА ДИСКОВ «СИ»

База дисков наших журналов на первое полугодие 2006 года.



DANCE DANCE REVOLUTION

Четыре записи с иностранного турнира по фристайл-DDR.



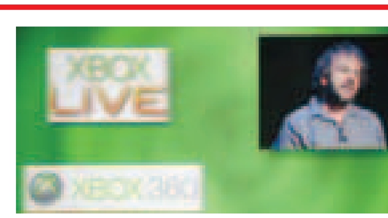
WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ВИДЕОСПЕЦ ПИТЕР ДЖЕКСОН НА X06

Пятиминутное выступление Питера Джексона в рамках выставки X06, из которого вы узнаете, что он собирается готовить вместе с Microsoft Game Studios. Несмотря на то что проект еще находится на крайне ранней стадии разработки, уже сейчас Джексон уверен, что это будет совершенно новым видом электронных развлечений – не фильмом, но и не игрой. Звучит интригующе, тем более, что как-то все это связано со вселенной Halo.




КИБЕР
ZONA
АРАХИС
ШОК XXL
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА
Реклама
ЗАВТРА ВОЙНА
начни большую
игру вместе с
АРАХИС
ШОК XXL

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

BATTLEFIELD 1942

Battlefield 1942 и не думает уходить на пенсию: преданное коммьюнити продолжает ваять все новые и новые моды. На этот раз поклонникам серии предлагается модификация Battlefield 40K, посвященная, как нетрудно понять из названия, вселенной Warhammer 40,000. Надо сказать, что только в случае с Battlefield 1942 мод на эту тему дожил до вменяемого состояния, в остальных случаях конверсии останавливались на уровне тестовой версии. Создатели не стали распыляться на всяких хаотов и эльдаров и сосредоточили усилия на Space Marines.



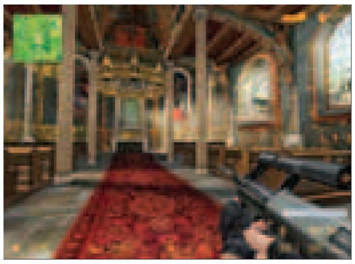

CALL OF DUTY 2

Каждая из восьми сегодняшних карт сделана на уровне, как минимум, «выше среднего». Для начала советуем взглянуть на mp_Haguenau France, попытку воспроизвести аналогичную локацию из игры Brothers in Arms. Любителям работ в ближневосточном стиле советуем mp_Mirage v2 и mp_VOK Sniper. Немалый интерес представляет собой mp_The Ilu, римейк одноименной карты, впервые созданной для первой части Call of Duty. Также взгляните на mp_Townville и mp_Wild Waste v2.



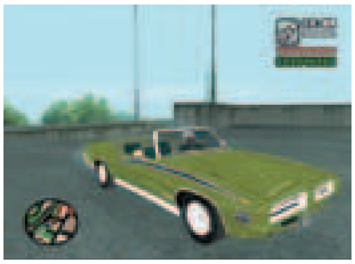

COUNTER-STRIKE: SOURCE

На сей раз большая часть подборки карт для Counter-Strike: Source посвящена режиму Defuse, но и любителей освобождать пленников мы не забыли: на cs_Symphony террористы захватили театральный центр и держат артистов в качестве заложников. Почитателям режима Defuse стоит взглянуть на карту de_Corse – пожалуй, это одна из лучших работ за последние несколько месяцев. Помимо этой карты, также ищите три работы для данного режима игры: de_Castiglion, de_Gallery v2 и de_Veikko b4.

GTA: SAN ANDREAS

Среди двух десятков машин выделим три работы: 1983 Chevrolet Caravan 6CC v1.0, 1983 Chevrolet Opala v1.0 и 1994 VW Gol v1.0 – все они разработаны и произведены в Бразилии. Теперь благодаря kakutouka, автору моделей, можно познакомиться с автопромом страны, где так много диких обезьян! В остальном подборка более-менее традиционна: ценителям спорткаров 60-70 годов – 1969 Pontiac GTO The Judge Convertible v1.0 и 1972 Buick Riviera Carbine Version. Любителям современных машин – Dodge Viper SRT-10, 2005 Ferrari F430 и 2003 Cadillac CTS.



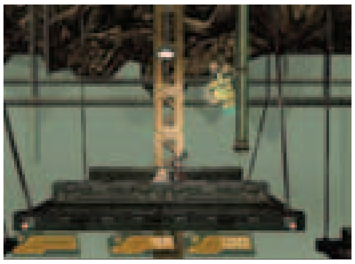
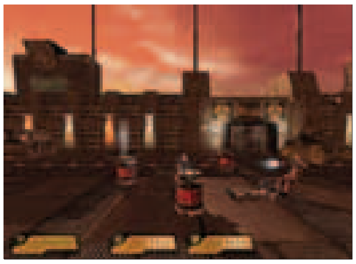

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Armed Assault вот-вот появится на прилавках, так что фанаты стараются побыстрее выпустить все свои add-on'ы, чтобы потом уже не возвращаться к OFP. На сей раз практически все они – российского происхождения (Red Hammer Studios): тут вам и новое оружие, и солдаты ВДВ, и экипажи, и различная боевая техника. Больше всего посвящено бронетехнике: на диск попали паки с танками T-55,T-72 и T-80, причем каждая машина представлена несколькими модификациями. На сладкое оставлен набор с различными вариантами боевого вертолета Ми-24.




QUAKE 4

Подавляющее большинство модификаций, создаваемых для Quake 4, предназначены для сетевых баталий. За киберспортсменов можно порадоваться, но далеко не всем интересна коллективная игра. Для вас, любители одиночного режима, и приготовлен мод HardQore Beta build. Хотя это и тестовая версия, она уже претендует на звание лучшего мода этого диска. Создатели кардинально переработали игру, превратив шутер от первого лица в платформер – представитель практически вымершего на PC жанра! И ведь успешно – сами проверьте.

RFACTOR

Технически японские болиды, как минимум, не уступают европейским или американским. В этом можно легко убедиться при помощи модификации Nippon Racing v1.2. Это, конечно, не Формула-1 с ее бешеными скоростями, но уж европейской Формуле-3 серия Формула Ниппон не уступит точно. Более того, она является вполне подходящим «трамплином» для всех, кто собирается штурмовать Формулу-1. Nippon Racing v1.2 наверняка приглянется тем, кто любит гонки формульных болидов, но при этом хочет увидеть что-то новенькое.




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

У тех, кто ищет новые доспехи, на сей раз выбор небогатый: таких плагинов всего два, но зато каких! Sauron's Armor Chest v1.02 позволит нарядиться самим Сауроном Моргогским! A Masks 1.1 добавляет в игру целую коллекцию всевозможных масок. Особо стоит отметить две из них – созданные по мотивам личин участников группы Slipknot. Попало на диск немало нового оружия, к примеру, The Bow of Robin of Locksley 1.0, Oddbasket Glass Weapons Replacement 1.0 и The bow of the Mongolian Horseman 1.0. Есть и дома. Всего, в общем-то, хватает.




ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears Without Warning 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51 BloodRayne 2 The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4 Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4 Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII Half-Life Ил-2: Штурмовик

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Для вашего удобства мы в каждом номере публикуем три варианта конфигураций для сборки нового компьютера. По мере снижения цен на комплектующие и при появлении интересных новинок мы будем уточнять их. В рецензиях на игры для PC мы указываем, на какой машине – слабой, средней или мощной – игра полностью раскрывает свой потенциал. Чтобы узнать системные требования игры, посмотрите на цвет надписи в выходных данных статьи – PC, PC, PC.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Конфигурация очень мощного игрового компьютера. Все комплектующие обеспечивают высочайшую производительность в играх и 3D-приложениях. И даже RAID-массив гарантирует пару-тройку лишних кадров в совокупности с полуторным увеличением скорости загрузки уровней и локаций. Выбор охлаждения, корпуса и блока питания оставляем за покупателем – их влияние на производительность несущественно.

Процессор AMD Athlon 64 X2 5200+ (2,6 ГГц, ядро Windsor, AM2)	$477
Материнская плата: ASUSTeK M2N32 WS Pro (nForce590 SLI, SATA RAID, DDR-II)	$276
Оперативная память: комплект Corsair 2 Гбайт DDR-II PC-6400	$380
Видеосистема: XFX 7900GT (PCI-E, 7900GT, 256 Мбайт GDDR3)	$318
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.10 SATA-II 250 Гбайт 16 Мбайт (3250620AS)	$198
CD-привод: DVD±R/RW & CDRW Plextor PX-760SA	$121
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$112
Итого:	$1882

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Это достаточно производительный игровой компьютер. Потянет большинство современных и ожидаемых игр с максимальными настройками графики. В будущем его можно будет с легкостью обновить, добавив, к примеру, еще один гигабайт памяти. С той же легкостью пользователь сможет заменить видеокарту или устаревший процессор на более новый.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 ГГц, 4 Мбайт, LGA775)	$426
Материнская плата: ASUS P5B (P965, SATA, DDR-II PC-6400)	$180
Оперативная память: два модуля SAMSUNG DDR-II 512 Мбайт PC-6400>	$230
Видеосистема: Sapphire X1800 GTO (PCI-E, X1800 GTO, 256 Мбайт)	$238
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 200Гбайт 8 Мбайт (3200820AS)	$86
CD-привод: DVD±R/RW & CDRW NEC ND-3551A	$38
Звук: Creative Audigy4	$49
Итого:	$1247

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Уже устаревшая, но не менее производительная конфигурация. Обновить ее уже не получится (процессоров на Socket 939 все меньше и меньше!). На этой конфигурации пойдут все существующие игры, правда, не с максимальными настройками графики.

Процессор: AMD ATHLON-64 3800+ (2.4 ГГц, 1 Мбайт, Socket 939)	$145
Материнская плата: Abit KN8 Ultra (nForce 4 Ultra, SATA, DDR PC-3200)	$99
Оперативная память: два модуля Kingston DDR DIMM 512 Мбайт PC-3200	$132
Видеосистема: Sapphire X850XT (PCI-E, X850XT, 256 Мбайт)	$200
Дисковая подсистема: Western Digital 7200 200 Гбайт 8 Мбайт (2000JS)	$81CD-привод: DVD RAM & CD-
привод: DVD±R/RW & CDRW SONY DW-Q120A	$35
Итого:	$692

Все цены указаны по состоянию на 12 ноября 2006 года

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

PC

PS2 PS3

GAMECUBE WII

XBOX XBOX 360

GBA DS PSP

Цветовое кодирование Рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ

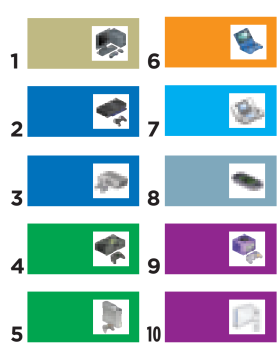
ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ

ОНЛАЙН

Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит только от типа рубрики.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.

1 - PC
2 - PlayStation 2
3 - PlayStation 3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - Game Boy Advance
7 - Nintendo DS
8 - PlayStation Portable
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii



Бдительность дорожной полиции снизилась в несколько раз. Раньше копы гонялись за нелегальными гонщиками, теперь же гонщикам впору рыскать по улицам в поисках стражей порядка.



Визитная карточка новейших игр сериала NFS – пресловутый motion blur, подчеркивающий скорость гонки, но в то же время изрядно утомляющий глаза.

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Собственная гоночная команда, почти неограниченные возможности по модифицированию машин, обновленный режим заносов.

МИНУСЫ
Графика осталась на старом уровне, напарники по гонкам оказываются обузой, полицейские погони куда-то исчезли, новая игра слишком похожа на прежние.

РЕЗЮМЕ
Carbon – это облегченный и дружелюбный к новичкам вариант Most Wanted с парочкой удачных придумок. Но сериал опять буксует, что понравится далеко не всем.

ИГРА НОМЕРА 1

NEED FOR SPEED



В Carbon слегка изменилось поведение «мирных» машин при столкновениях – «жертва» тут же теряет управление и в буквальном смысле слова отлетает в сторону.

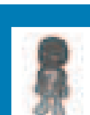


Когда наблюдаешь такую игру бликов на хромированных частях кузова, сразу задаешься вопросом – почему же в Carbon нет дневных гонок?!

ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox, PS2, GC, PS3, Xbox 360
ЖАНР:
racing.street.arcade
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:
EA Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8 (Интернет или LAN)
ОНЛАЙН:
www.ea.com/nfs/carbon/



Автор:
Алексей Бутрин
butrin@gameland.ru

CARBON

NEED FOR SPEED ДАСТ ФОРУ ПРОЧИМ ГОНОЧНЫМ СЕРИАЛАМ НЕ ТОЛЬКО ПО ПОПУЛЯРНОСТИ, НО И ПО ЛЮБВИ К ТРАДИЦИЯМ. ЦЕЛЫХ ШЕСТЬ ЧАСТЕЙ ПОНАДОБИЛОСЬ РАЗРАБОТЧИКАМ, ЧТОБЫ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УМИРОТВОРЯЮЩИХ ЗАГОРОДНЫХ ПРОСТОРОВ В ПОЛЬЗУ БЛИСТАЮЩИХ НЕОНОМ ГОРОДОВ. ВОЗВРАЩЕНИЕ К ПРИРОДЕ, СУДЯ ПО ВСЕМУ, ЗАЙМЕТ НЕ МЕНЬШЕ ВРЕМЕНИ. ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, ДЕВИЗ NFS CARBON ТАКОЙ ЖЕ, КАК И У NFS: MOST WANTED, – «ДАЕШЬ УЛИЧНЫЕ ГОНКИ!». ХОТЯ БЕЗ ИЗМЕНЕНИЙ, КАК ВОДИТСЯ, НЕ ОБОШЛОСЬ.

По местам боевой славы

Если вы помните, Most Wanted завершилась захватывающей погоней за главным героем: на задание выехала чуть ли не вся полиция Рокпорта. Достойный вызов для лихача, занявшего первое место в черном списке самых отмороженных гонщиков! С помощью подружки-бандитки по имени Миа нашему подопечному удалось оторваться от большинства преследователей и прорваться за черту города на шикарной BMW M3.

Need for Speed Carbon ловко подхватывает эту сюжетную нить: оказывается, наш главный враг из предыдущей части – сержант Кросс – все еще висит у нас на хвосте! Погоня из пригорода Рокпорта переносится в окрестности Палмонт-Сити. Секунд двадцать, как и в заставке Most Wanted, геймерам разрешают порулить машиной и… тут же отбирают управление, показывая драматический видеоролик, в котором Кросс мастерски подрезает наш «бумер». Красавица M3 влетает в грузовик, в одно мгновение превращаясь в груду металлолома, а гонщику светит тюрьма. Однако закадычный друг Дариус вовремя выкупает его у продажного сержанта. В дальнейшем выясняется, что в Палмонт-Сити главного героя неплохо знают – пять лет назад он успел возглавить один из местных кланов ночных гонщиков. Но теперь от былых подвигов остались лишь пыльные воспоминания и отвратительные отношения с главарями трех гоночных банд: Энджи (Angie), Кендзи (Kenji) и Вольфом (Wolf). Впрочем, весь сюжет мы пересказывать не станем – должна же сохраниться хоть какая-то интрига, верно? Отметим лишь, что когда нас впервые пустят за руль, в голове заевшей пластинкой будут крутиться три вопроса.

Кто все эти люди?

Это фильм или все-таки игра? И когда, черт побери, начнутся гонки?!

Не так быстро, друзья! Кроме вышеописанного сюжетного посвящения, в обязательном порядке придется пройти и первую обучающую миссию. В ней объ-

ясняется, как с умом распорядиться возможностями команды. Достигнуть взаимопонимания на редкость просто: напарники вызываются всего одной кнопкой. Но на всестороннюю поддержку рассчитывать не приходится: навыки подопечных ограничиваются разведкой маршрута, блокированием и драфтингом. Наиболее полезным маневром, на первый взгляд, кажется именно драфтинг, следование за впереди идущей машиной в ее «аэродинамической тени», благодаря чему резко возрастает скорость. Увы, на трассах Carbon почти нет протяженных прямых участков, где пригодится это умение. Ценность двух других командных навыков также сомнительна. Напарникам удается подрезать только тех гонщиков, которых вы и так обогнали, да и то не всегда. Но наиболее бесполезны, пожалуй, разведчики, которые должны определять кратчайшие маршруты на развилках и выяснять, как срезать путь. Во-первых, на больших скоростях зачастую не хватает времени воспользоваться их подсказками. Во-вторых, они так и норовят обогнать всех и вся, даже если их поисковый талант не требуется. Один-два раза надпись «Team member won!», возможно, и согреет душу. Но вряд ли кому-то понравится постоянно пребывать на вторых ролях. Кто тут, в конце концов, капитан команды?!

И ведь нельзя сказать, что идея командных гонок не имеет права на существование (неплохо воплотить эту задумку удавалось даже в таких «мертворожденных» играх, как Ford Street Racing). Но в своем нынешнем виде «помощники» в Carbon ветеранам трасс нужны примерно так же, как Ягуару «кенгурятник». А начинающим геймерам они пригодятся разве что с середины игры, когда сложность заездов резко возрастает.

Мирные навыки членов команды значительно полезнее. Одни «отмазывают» героя от копов, другие помогают с тюнингом машины, третьи открывают доступ к хвалёной функции autosculpt (наши впечатления от нее читайте чуть дальше). По ходу игры главному персонажу встретятся все 6 потенциальных напарников, однако в команду разрешено набирать не более 3 человек.

Потому что мы – банда!

Прямо сейчас нам придется нарушить ранее данное обещание и рассекретить еще одну сюжетную интригу. Дариус не за «просто так» помог уладить вопрос с полицией. Взамен герою придется квартал за кварталом отвоевывать у гоночных банд Палмонт-Сити весь город. Это, как вы уже догадались, очередное, на сей раз стратегическое, нововведение в серии. В отличие от недостаточно продуманной идеи командных заездов, война за территорию вписалась в Need for Speed как влитая. Изначально Палмонт разделен на четыре района. Те, в свою очередь, поделены на зоны, каждая из которых предложит до четырех гоночных соревнований. Для захвата



Красоту и стремительность Canyon Duel зачастую портят повторные прохождения.



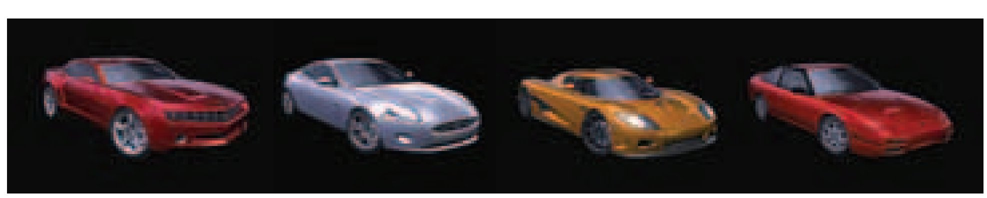
Убиться получится только в каньоне, столкновение же с металлическим ограждением на скорости более 200 км/ч по-прежнему безвредно.



В нынешнем виде «помощники» в Carbon ветеранам трасс нужны примерно так же, как «Ягуару» «кенгурятник».

Carbon в России – больше, чем Carbon.

По информации от компании «Софт Клаб», занимающейся локализацией и распространением Need for Speed Carbon в России, продажа игры пройдет в два этапа. Сначала на прилавки поступит коллекционное издание – Need for Speed Carbon Collector's Edition на английском языке, и только после него появится русская локализация. В коллекционное издание будут добавлены некоторые автомобили, не вошедшие в обычную версию: Koenigsegg CCX, Chevrolet Camaro Concept, Jaguar XK, Nissan 240 SX. А дополнительной приманкой послужат 10 тюнингованных машин из стандартного ассортимента, 6 новых заездов, 10 винилов и бонусный DVD-диск.



Бонусные машины коллекционного издания: Chevrolet Camaro Concept, Jaguar XK, Koenigsegg CCX, Nissan 240 SX





Японские «тюнеры» остаются самым маневренным классом машин в игре.



зоны достаточно выиграть хотя бы две гонки на ее территории. После захвата последней зоны, принадлежащей банде соперников, начинается самое интересное – двухэтапный поединок с главарем. Сначала игроку предстоит победить его в обычной кольцевой гонке или спринт-заезде в черте города, после чего открывается Canyon Duel – самый сложный и интересный тип заездов в игре. Он также проходит в два приема. Мы начинаем гонку, повиснув на хвосте у неприятеля, и набираем очки за счет сокращения разрыва. Затем идет обмен ролями, и вот уже наш соперник стремится обратно «отмотать» потом и кровью набранные очки. Существует два способа досрочно проиграть дуэль: отстать на несколько сотен метров более чем на 10 секунд или просто вылететь за ограждение на одном из поворотов. Так же можно добиться и досрочной победы – обогнав противника в режиме преследования более чем на 10 секунд или вытолкнув его за ограждение. Последний способ крайне сложен в реализации, но вполне осуществим. Между прочим, все трассы из дуэльных заездов продублированы в конкурсах на лучшие заносы (дрифт-гонках), поэтому внимательные игроки смогут заранее изучить коварные места на горных серпантинах. А вот сами заносы в Carbon не слишком соответствуют обещаниям разработчикам. Действительно, физика поведения машин была изменена, но на

деле усложнилось лишь прохождение поворотов на высокой скорости. По-прежнему начисляются очки за заносы и на прямых участках, благодаря чему полужульническая «змейка» до сих пор в ходу.
Удивляет и другое изменение в «регламенте» соревнований – непонятно, почему под нож пошли дрэг-заезды. Точнее, причина ясна: в Most Wanted с этими соревнованиями начудили так, что участвовать в гонках дрэгстеров вообще не хотелось. «Прохождение» сводилось к запоминанию скриптовых последовательностей в духе «на каком перекрестке нам наперерез вынырнет грузовик и в какой момент очередной ловкач за рулем решит перестроиться на крайнюю полосу сразу через три ряда». Однако это не повод вообще исключать такие гонки из игры, гораздо разумнее было бы возродить их в том виде, в котором они присутствовали в Underground 2.
Вернемся, однако, к территориальному вопросу. Не только вы претендуете на кварталы других стритрейсерских кланов: ваши конкуренты время от времени также будут портить вам настроение, вызывая на заезды, уже пройденные ранее при захвате территорий. Честно говоря, такая бойкость компьютерных соперников больше раздражает, чем воодушевляет – призы за повторное прохождение куда скромнее, а отказ от участия приравнивается к поражению. Поэтому вот вам дружеский совет – «давите» супостатов последовательно и поодиночке. Война на несколько фронтов затянет прохождение игры минимум на один вечер.

Поиграем мускулами?

Если от засилья японских машин удалось избавиться уже в Most Wanted, то в Carbon разработчики пошли еще дальше, добавив в игру новый класс машин – американские родстеры типа Chevrolet Camaro, Dodge Challenger и Plymouth Barracuda. Классические «мускульные» машины демонстрируют отличную скорость разгона, но при этом наиболее сложны в управлении, «залипая» в поворотах и порой уходя в непредсказуемые заносы. С другой стороны, кататься на таких рыдванах куда увлекательней, чем управлять очередным клоном Mitsubishi Lancer или до омерзения юрким Porsche Cayman S (на наш взгляд, это вообще


Если удачно «боднуть» соперника во время дуэли, можно скинуть его с трассы, но если столкновение закончится ничем, вместо победы вы получите 5000 штрафных очков.


Несмотря на богатый инструментарий для настройки и раскрашивания машин, стандартные болиды в игре оформлены в строгом, если не сказать – чопорном стиле.

Кататься на таких рыдванах куда увлекательней, чем управлять очередным клоном Mitsubishi Lancer или до омерзения юрким Porsche Cayman S.



Эммануэль Вожье

Голливудские актеры уже давно освоили игровой сектор. Еще немного, и за право попасть на обложку известного и успешного игрового проекта будут выстраиваться очереди. Ну а пока до очередей еще не дошло, на этой ниве подрабатывают фотомодели и актеры второго эшелона, как, например, Эммануэль Вожье, играющая в Need for Speed Carbon роль Никки, бывшей подружки главного героя. 30-летняя уроженка Ванкувера, по мнению журнала Maxim, входит в сотню самых сексуальных женщин нашей планеты. При этом снимается она отнюдь не в сотне самых лучших картин: на ее счету роли в «40 дней и 40 ночей» и «Дом мертвых 2: Мертвая мишень».
Однако сравнение с Джози Маран, сыгравшей в Most Wanted лукавую обольстительницу по имени Миа, будет явно не в пользу Эммануэль. Джози и играла убедительнее, и улыбалась очаровательнее, не говоря уже о таких прозаических параметрах, как длина ног или размер бюста.



Эммануэль Вожье без труда завоюет приз зрительских симпатий в номинации «Самый жгучий взгляд».



не машина, а самый настоящий легальный чит). Общий автопарк Carbon насчитывает более 40 машин, которые, кроме уже упомянутых мускульных авто (muscle), поделены на японские (tuner) и европейские машины (exotic). Вдобавок по дорогам Палмонт-сити разъезжают всеми любимые грузовики с бревнами и полицейские машины всех мастей, знакомые по предыдущей части. Вот только полиция впала в спячку. В теории у каждого района на карте есть свой внутренний счетчик, накручиваемый в зависимости от числа нелегальных заездов в этой зоне. Наиболее беспокойные зоны патрулируются более тщательно. Но, увы, к месту проведения любого соревнования можно добраться одним кликом по карте города, избежав всех опасностей. Так что где-то к середине игры начинаешь задумываться о необходимости режима свободного исследования мира. Если в Most Wanted изучение окрестностей помогало успешно уходить от погонь, Carbon можно полностью пройти, так ни разу и не добравшись до места проведения соревнований своим ходом. Кстати, полицейские квесты вроде «собери хоровод из 10 патрулей» тоже ушли в небытие.
Управление в новой версии не изменилось, и уж точно – не усложнилось. Единственное, что бросается в глаза, – больше отличий между машинами различных классов и с разными ведущими мостами. Еще один занятный момент – обновленные спецэффекты при движении с высокой скоростью. Встряхивать на ухабах и при проезде впритирку с препятствиями стало еще сильнее.
По сравнению с Most Wanted какихлибо значительных улучшений в качестве картинки обнаружить не удалось. А жаль. Если в PS2-версии в роликах на



Хваленый autosculpt в действии. С таким же успехом можно назвать «автоскульптором» знакомого ремонтника Михалыча из ближайшей СТО.

Любую наклейку теперь можно перемещать по кузову, сжимать и растягивать, поворачивать и наклонять, получая в итоге самые замысловатые рисунки, а при желании – и надписи.

игровом движке недостаточно четкие текстуры на лицах персонажей совершенно незаметны, те же самые огрехи в PC-версии режут глаз. Впрочем, главное, что качество моделирования машин по-прежнему на высоте. А там – хоть трава не расти.
Кардинально поменялся стиль художественного оформления игры, а точнее – палитра. Если действие Most Wanted проходило преимущественно в желтых полутонах, то в Carbon безраздельно властвуют оттенки синего цвета. Причем, это касается не только игровой графики, но и сюжетных роликов. Манера съемки клипов осталась прежней – актеров снимают отдельно от декораций, которые затем пририсовываются на компьютере. Выглядит это так же чистенько и гладко, как и в предыдущей части – под слоем тонального крема и десятка пост-эффектов на лицах не отыщешь ни морщинки, ни прыщика. Судя по всему, мода на «гламур» еще не прошла.
Звуковое оформление, как и всегда, на высочайшем уровне, начиная с безупречных спецэффектов и заканчивая высококлассной озвучкой. Во время заезда можно услышать комментарии от напарников, подначки от соперников и переговоры копов на полицейской частоте. Все это приправлено отлично подобранным саундтреком. Однако, на наш взгляд, хитов, которые могли бы сравниться с Disturbed – Decadence или Avenged Sevenfold – Blinded In Chains из звуковой дорожки Most Wanted, в Carbon нет.

Лепка спойлеров и резьба по бамперу

Нельзя обойти вниманием расхваленный на все лады в многочисленных превью и анонсах новый режим модификации автомобилей под названием autosculpt. Честно говоря, радужные ожидания в очередной раз промахнулись при посадке на жесткую полосу реальности. Дело в том, что благородное слово «скульптура» подразумевает безграничную свободу лепки, тогда как autosculpt позволяет изменять лишь заранее определенный набор параметров той или иной запчасти, например, угол наклона спойлера, его ширину, размер прорезей и так далее. Все это конечно, замечательно, но, честно говоря, никаких новых ощущений от визуального тюнинга не дает.
Зато новая система покраски и подгонка винилов – просто блеск. Любую наклейку теперь можно перемещать по кузову, сжимать и растягивать, поворачивать и наклонять, получая в итоге самые замысловатые рисунки, а при желании – и надписи (гусары, молчать!). На этом разработчики не остановились, встроив во все целевые платформы с выходом в сеть доступ к «онлайн-пузомеркам». Теперь можно не только модифицировать и разукрасить свою любимую машину, но и отправить полученный результат на всеобщее голосование.

Огласите приговор!

Удалось ли Carbon превзойти Most Wanted? Однозначно нет. Оправдала ли игра все возложенные на нее ожидания? Тоже нет. Но то же самое слово в слово можно сказать о 90% всех игровых продолжений. Главное, что планка качества сериала Need for Speed по-прежнему на высоте. И если ветераны посетуют на заниженную сложность гонок, новичкам, напротив, такая дружелюбность придется по душе. **СИ**





Качество моделирования персонажей оставляет желать лучшего. Как говаривал Остап Бендер: «Первый, кто скажет, что это девочка, пусть кинет в меня камень».

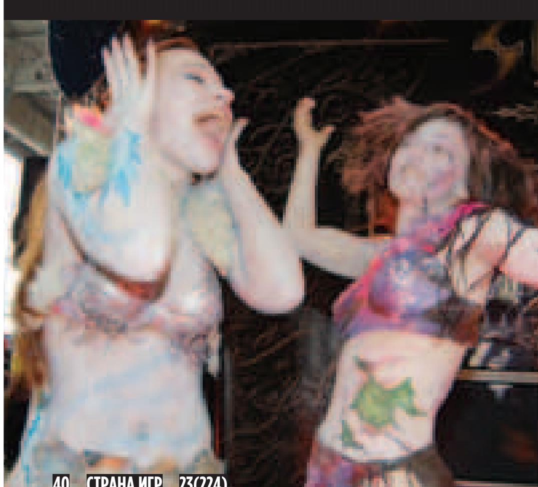




Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОГО ХОЗЯЙСТВА

ИГРОМИР 2006








ИгроМир











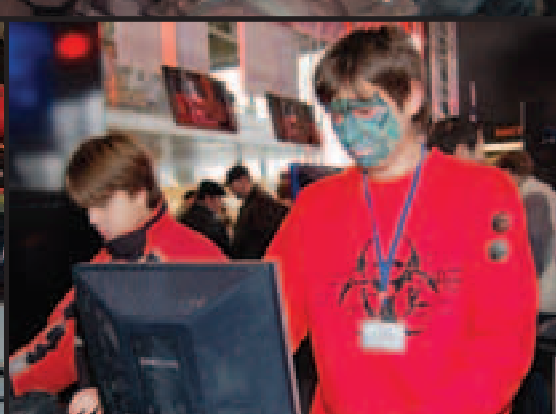


Суббота, 4 ноября, восемь часов утра. В 57-м павильоне ВВЦ холодно и тихо, немногочисленные сонные рабочие заканчивают сборку стендов. Повсюду лежат горы строительного мусора и ослепительно светят прожекторы. На стенде Nintendo, укутавшись в одежду, на уютных пуфиках дремлет пара человек. Хмурые от бессонной ночи сотрудники игровых компаний проводят последние приготовления: подключают плазменные панели, демонстрационные компьютеры и микрофоны, раскладывают рекламные буклеты, распаковывают фигуры персонажей. Тишину раскалывает рев двигателя: на стенд «Адреналин 2: Час Пик» загоняют оранжевый спорткар. После девяти на улице начинает собираться толпа, а тоненький ручеек участников и журналистов разрастается до полноценного потока – все спешат занять рабочие места. Отовсюду доносятся обрывки мелодий, «Раз, раз», – идет проверка звука. Booth-babes выдвигаются на позиции, наводя последний лоск, рыцари и витязи поправляют ремешки доспехов. Час «Х» приближается, очередь перед входом в павильон становится не меньше, чем перед Мавзолеем, напряжение нарастает. В десять утра двери, наконец, открываются и замерзшие во время долгого ожидания











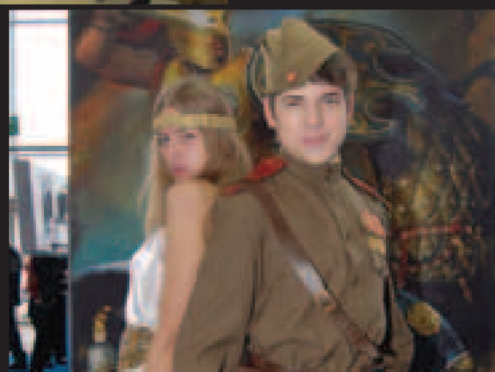


посетители быстро заполняют оба этажа павильона, образуя пробки вокруг самых интересных стендов. Гремит музыка, шум тысяч голосов и шагов сливается в однородный гул: «ИгроМир» начался.

Главное отличие российской выставки от E3 и Games Convention – она предназначена в первую очередь для игроков, а не для прессы и делового общения. Тысячи геймеров вживую смогли посмотреть, а то и поиграть в хиты мирового уровня, про которые до этого читали только в журналах и на сайтах, поучаствовать во множестве конкурсов, получить бесплатные игры и сувениры, сняться вместе с booth-babes. Журналистам же оставалось только проводить увеселительные мероприятия на стендах своих изданий, общаться с коллегами и друзьями из игровых компаний и снимать множество ярких фотографий, ибо посмотреть было на что. Конечно, не в плане эксклюзивов – новых проектов показали очень мало, да и куда удобнее потом посмотреть на них в спокойной обстановке и общаясь непосредственно с разработчиками, а не с замученным PR-менеджером в окружении десятков подростков с горящими глазами. К тому же при царящем на выставке грохоте нормально разговаривать можно было лишь в кафе внизу – столики в нем никогда не пустовали, и именно

GFI / «Руссобит-М»

Приятно удивило огромное количество посетителей, которые в течение 2 дней приходили на «ИгроМир». Мы были уверены, что в Москве довольно много любителей электронных развлечений, но увидеть их всех одновременно на одной площадке было очень неожиданно и радостно! Компания GFI представила вниманию гостей выставки полные русские версии Gothic 3, «Splinter Cell: Двойной агент» и предфинальную версию стратегии в реальном времени о Второй мировой войне «Офицеры». От желающих потестировать эти хиты не было отбоя: на стенде нашего дистрибьютора – компании «Руссобит-М» всегда было шумно, весело и многолюдно. Большое спасибо всем, кто посетил наш стенд, по достоинству оценил наши проекты и участвовал в наших конкурсах и лотереях. Мы очень признательны журналу «Страна Игр», по мнению которого, Gothic 3 является лучшей RPG выставки, и журналу «PC Игры», который наградил «Splinter Cell: Двойной Агент» за лучший игровой дизайн.







там мы взяли интервью у представителей Midway.
Но что касается атмосферы шоу и праздника – тут уж все постарались на славу. Перед игрушечным замком Nival Interactive, расположившимся прямо напротив входа, на татами сражались «борцы сумо» в надувных костюмах – особенно запомнилась схватка двух титанов отечественной индустрии: Сергея Орловского и Дмитрия Архипова. Находящийся рядом стенд Nintendo, несмотря на малые размеры, был выдержан в корпоративном стиле: уютные пуфики, плазменные панели и девушки в белом, дающие всем желающим поиграть на DS.
Wii не завезли, но можно было оформить предзаказ.
Фирма «1С» и ее студии-разработчики оккупировали добрую треть первого этажа: особенно выделялись шатер Katauri Interactive, внутри которого де-

GSC World Publishing
Одна половина экспозиции GSC World Publishing стала пристанищем для поклонников и первооткрывателей «Героев Уничтоженных Империй». Те же, чьим вниманием целиком завладел «S.T.A.L.K.E.R.», сражались за игровые места и плакаты игры. Три плазмы крутили ролики HoAE и начальный ролик «Сталкера», недостатка во внимании мы не испытывали оба дня. Выводы: выставка удалась, потрясли длина очередей и децибелы звука.





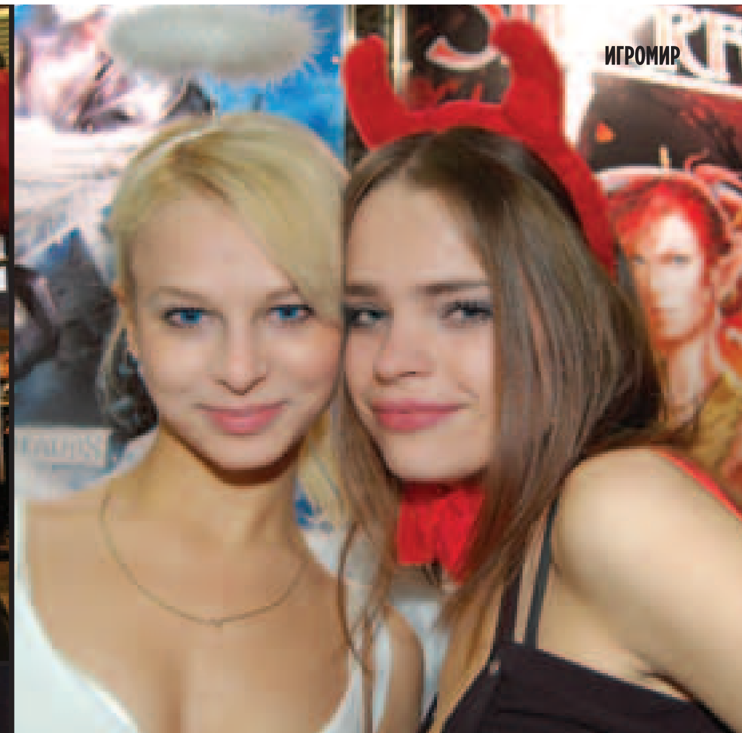




ЦЕНТР ДОМАШНИХ МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЙ
Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 (600) на базе передовой разработки компании Intel, процессора нового поколения Intel® Core™ 2 Duo - это потрясающее быстродействие в обработке информации и максимальная производительность, обеспечивающие комфортную работу сразу с несколькими ресурсоемкими приложениями и возможность наслаждения новейшими разработками мультимедиа-индустрии.
intel
Core™ 2 Duo
inside™
Два ядра.
Делай больше.
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ФРОНТ
ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ
www.frontpc.ru
+7 (495) 234-9049
Обозначения BunnyPeople, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i960, iCOMP, InstantIP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel. Leap ahead., логотип Intel. Leap ahead., Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Viiv, Intel XScale, IPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCharm, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skoool, Sound Mark, The Computer Inside., The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

«Акелла»:
«ИгроМир» стала первой выставкой в России, ориентированной на широкую аудиторию. С чисто человеческой точки зрения хочется отметить тотальную усталость после тех выходных. Но это не только физическая, но и полезная эмоциональная усталость, потому что «ИгроМир» выдал нам безумный моральный заряд. Особенно интересно было оценить аудиторию, для которой мы все работаем уже много лет. И наша, российская публика оказалась более цельной, внимательной, а иногда даже более дотошной, нежели, например, посетители немецкой Games Convention. Работа возле стендов иногда превращалась в охрану от напора гостей… отдыхать не пришлось никому. Считаем, что можно назвать все это безобразие успешным дебютом и поздравить организаторов!







монстрировали стратегию «Легенда о рыцаре»; грузовик – он же стенд «Дальнобойщиков 3» с рабочей версией этого ожидаемого симулятора; джип, красующийся на рекламных проспектах «УАЗ 4х4»; и главный герой «Санитаров подземелий» Кабан (вернее, изображавший его бритый детина); все – в окружении очаровательных девушек.
Там же, в окружении «людей в желтом», гордо высился стенд «Акеллы», разбитый на три тематических сектора. В «фэнтезийном» показывали Neverwinter Nights 2, Loki, Silverfall, Everquest 2 и Disciples III, в «военном», защищенном мешками с песком и спаренным пулеметом – Armed Assault и «Империю превыше всего», а в «гоночном», украшенном шикарным автомобилем, – новый проект «Московский водила». А где-то в недрах крутили ролик из разрабатываемого для PC и Xbox 360 Postal 3.
Остальные издатели проявили себя скромнее и «цыган с медведями» не выводили, если не считать боев на мечах между представителями клуба исторической реконструкции «Серебряный Волк» на стенде «Руссобит-М/GFI», неизменно







собиравших толпу зрителей. Публику, впрочем, не меньше привлекали находящиеся там же удобные надувные кресла. Урок всем на будущее – подумайте о ногах посетителей, и популярность стенда обеспечена. В двухэтажном домике «Буки» все желающие могли поиграть в Company of Heroes, Dark Messiah of Might and Magic и Guild Wars: Nightfall. У «Нового Диска» было целых две точки: на одной торговали дисками, а на второй показывали издаваемые компанией консольные игры и проводили разнообразные конкурсы на сцене.
Там же, на первом этаже, расположился и наш стенд, заметный издалека благодаря надувному шару, и, по отзывам, один из самых ярких и запоминающихся на выставке. В «студийной» зоне оба дня работал ведущий, разыгравший кучу призов (в том числе –аудио-кресла Pyramat), а читатели получили возможность задать вопросы редакциям «Страны Игр» и «PC-игр», Гоблину, руководителю российского офиса Electronic Arts Тони Уоткинсу, разработчикам Postal 3 и Disciples III, команде локализаторов EverQuest II. В «игровом» секторе, на компьютерах, предоставленных компанией Formoza, посетители могли сразиться в Counter-Strike с Полосатым и в Quake 3 с Cooller'ом. А также поиграть в Soul Calibur III с чемпионом Москвы и сотрудни-

Snowball

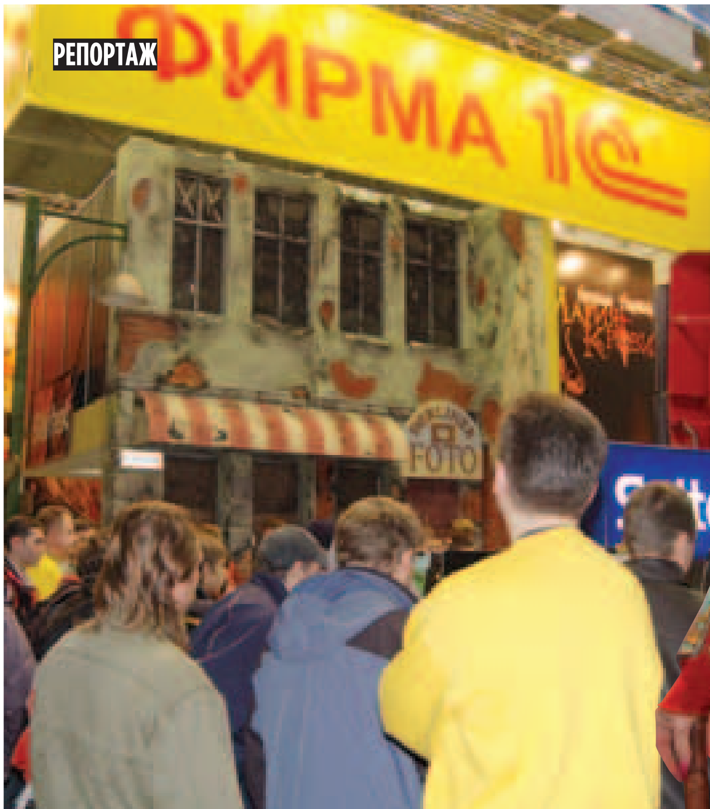
«Вот он, новый Мавзолей!» – решили мы, обходя очередь в 500 людских метров у входа в 57-й павильон. «Вот он, "День живых мертвецов"!» – думали мы через три часа ожесточенных боев с ордами малолетних любителей халявы. Запомнились два паренька, которые через две минуты игры в «Нарнию» деловито принялись исследовать компьютер на предмет развинчивания. Да, и это влажное дыхание толпы в местах скопления booth-babes! Но вообще все было супер – с нашей стороны не потерялся ни один иностранец, хардкорщики все-таки смогли отыскать «Европу III», а уши перестали гудеть уже через пять дней.















«1С»
Для нас «ИгроМир-2006» прошла с большим успехом и огромной пользой. Самый главный плюс выставки состоит в том, что мы смогли показать свои игры большому, очень большому количеству людей. Мы видели реальный интерес у посетителей, они действительно приходили, играли, общались с разработчиками и менеджерами «1С», задавали вопросы, интересовались новинками и планами по созданию продолжений старых хитов. Со своей стороны, мы постарались сделать все, чтобы людям было интересно на стенде фирмы «1С» – и очень рады, что у нас это, судя по награде в номинации «Лучший стенд» от журнала «PC ИГРЫ», получилось.





ками нашего журнала и потанцевать на автомате Pump it Up. Большой популярностью пользовался наш «музей», с такими экспонатами, как обезьяна, пишущая за Врена его статьи, и бейсбольной битой, предназначенной для вразумления нерадивых авторов.
При подъеме на второй этаж павильона внимание сразу привлекал чудовищных размеров стенд Electronic Arts/«Софт Клаб», с десятками компьютеров и запущенными на них Battlefield 2142, Need for Speed: Carbon, Medieval 2: Total War и World in Conflict. В консольном разделе можно было поиграть в God of War 2, Killzone: Liberation и Ace Combat: The Belkan War. На огромной сцене с не меньшим экраном периодически демонстрировали сверхтехнологич-



«Новый Диск»

Мы оказались готовы к тому, что «ИгроМир» будет именно таким: шумным, ярким, многолюдным. Конечно, журналистам и специалистам игровой индустрии было тяжело без привычного «эксклюзива» и закрытых показов «только для прессы». Но зато выставка на 100 процентов оправдала ожидания тысяч простых геймеров. Два дня на стенде «Нового Диска» творилось настоящее игровое безумие: на сцене ни на минуту не прекращались конкурсы и раздачи подарков, а три десятка компьютеров работали на износ. Особым вниманием пользовался шутер «Инстинкт», релиз которого запланирован на декабрь. Каждый желающий мог не только пообщаться с разработчиками игры, но и превратиться в настоящего монстра с помощью грима. Геймеры, инфицированные вирусом ИНСТИНКТ, моментально заполонили всю выставку.











ный шутер Crysis, а разработчики (кстати говоря, арт-директор игры – русский) отвечали на вопросы зала. Сбоку примостилась очередь желающих полюбоваться на спрятанный в отдельной комнате деревянный муляж PlayStation 3. Другая next-gen консоль, Xbox 360, была представлена на стенде Microsoft «живьем», правда, с играми годичной давности. На том же втором этаже расположилась GSC Game World с мультиплеерной версией долгостроя S.T.A.L.K.E.R. и чудесная пагода Gravity CIS, где демонстрировались MMORPG Ragnarok Online, Rose Online, а также ролики из Ragnarok Online II и Time'n'Tales. Но не только шумными мероприятиями и красочными стендами запомнилась выставка – в первый день состоялась пресс-конференция Microsoft, на которой представитель компании Алексей Бадаев объявил об официальном запуске Xbox 360 в России в декабре этого года. Пока будет распространяться

Hi-end
на службе
человечества!

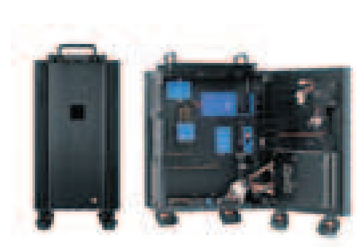
ZALMAN

полный ассортимент продукции

ведущего производителя Hi-end решений



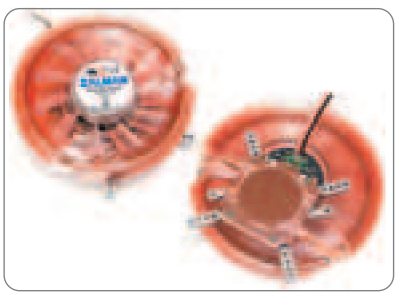
▶ CNPS9700 — горячая новинка, универсальный процессорный кулер



▶ TNN 500 AF — абсолютно бесшумный корпус для hi-end ПК



▶ CNPS8000 — низкопрофильный универсальный процессорный кулер



▶ VF900 — сверх-тихая система охлаждения видеокарт



▶ Reserator 2 — новая безвентиляторная система жидкостного охлаждения

ПИРИТ — официальный дистрибутор ZALMAN в России

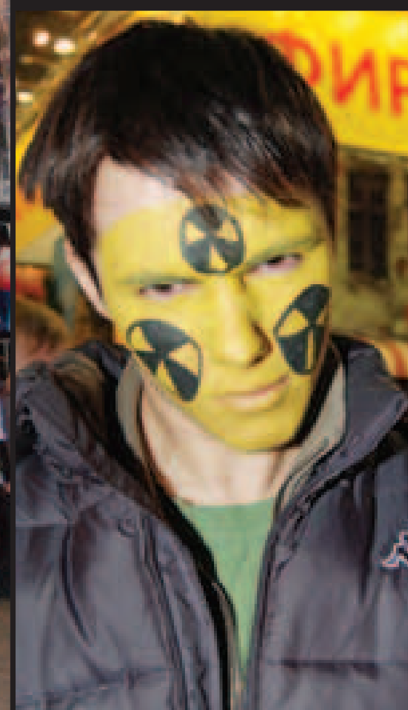
Компьютерный салон ПИРИТ: (495) 785-5554
ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210
ПИРИТ С.-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-9089

ПИРИТ®

www.pirit.ru / www.ddp.ru



«Софт Клаб»
На наш взгляд, первая в России полномасштабная игровая выставка удалась. Огромное количество посетителей, интересные стенды, участие таких грандов, как EA, SCEE, Microsoft – все это в полной мере продемонстрировало интерес к бурнорастущей российской игровой индустрии. Уверен, что в будущем году выставка сможет избавиться от некоторых недостатков и шероховатостей в организации, а многие участники, среди которых будет куда больше западных издательств, будут работать над подготовкой к этому грандиозному шоу с удвоенной силой.

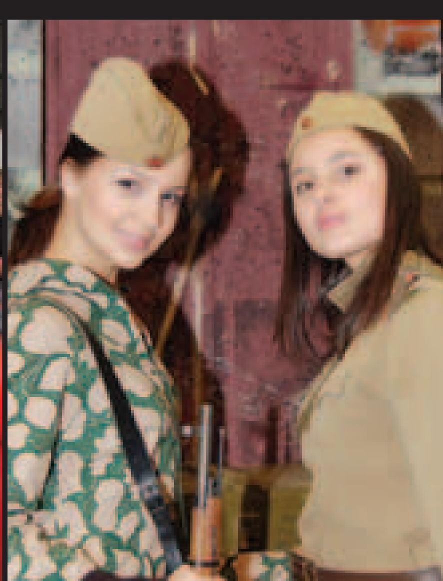


стандартная европейская версия консоли, причем цена будет ниже, чем у поставляемых в Россию «серых» приставок. Также будет решаться вопрос локализации интерфейса как самой консоли, так и ее сетевого сервиса. А Юрий Мирошников из «1С» сделал сенсационный анонс: в разработке находится версия культового авиасимулятора «ИЛ 2: Штурмовик» под Xbox 360 от неназванной пока отечественной студии.

5 ноября компания GFI совместно с «Руссобит-М» провела презентацию стратегий «Офицеры» и «Войны Древности: Спарта», а также онлайнового магазина GamePitStop.ru. Менеджер проекта Алексей Стеклов рассказал об особенностях цифровой дистрибьюции. Так, далеко не все отечественные издатели покупают права на такой тип распространения, и магазин может связываться напрямую с западными издателями и предлагать покупателям









COMPANY of HEROES
ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.
ign.com
BEST OF E3
WINNER
GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2005
WINNER
GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2006
NOMINEE
BEST OF SHOW
E3 2005
EDITORS' CHOICE
relic
THQ
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука







Gravity CIS

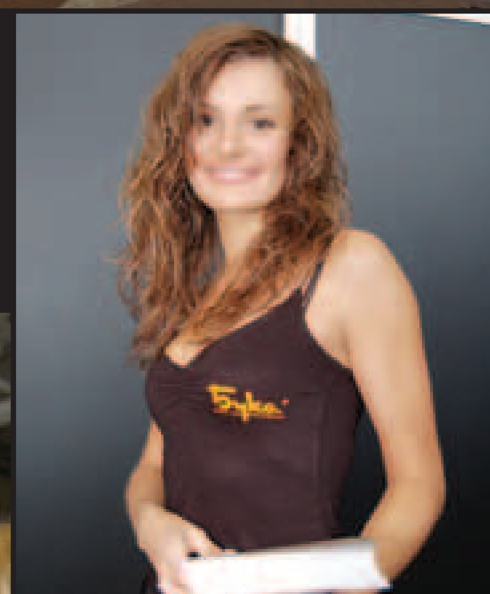
Хочется, прежде всего, поздравить и игроков, и представителей отечественной индустрии с тем, что у нас появилось мероприятие такого формата и такого масштаба. Оба дня на выставке царила атмосфера настоящего праздника, и, судя по довольным лицам посетителей, все усилия организаторов и компаний-участников были ненапрасными! «ИгроМир 2006» однозначно удался!



самые свежие хиты. Защита копии игры осуществляется с помощью технологии Starforce, причем привязка идет не к диску, как в случае с обычным «джевелом», а к коду оборудования компьютера клиента. В него же заложена возможность заменить до 20% «железа» и не прекратить при этом действие лицензионного ключа.

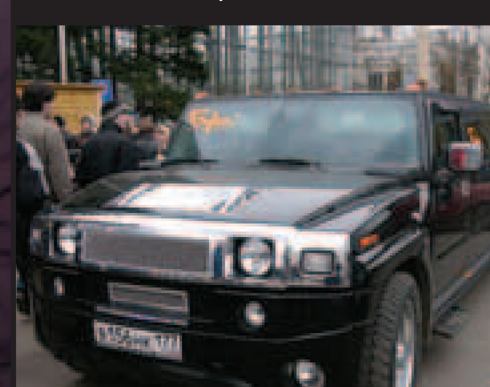
В 14.00 на главной сцене должен был начаться праздничный концерт с участием групп «Солнечный Удар», «Скафандр», Repentance и НАИВ, но его отменила милиция, поскольку народу собралось слишком много и второй этаж мог просто не выдержать и рухнуть.
Ближе к вечеру количество посе-





«Бука»

«ИгроМир» оправдал все самые немыслимые слухи о себе – от огромных сумм, потраченных на стенды, до очереди за билетами через весь ВВЦ! Отдельно хочется отметить посетителей – ребята были очень дисциплинированные. Что касается «Буки», то, на наш взгляд, выставка прошла более чем успешно. Не один журналист поблагодарил нас за возможность взять интервью в спокойной обстановке нашего лимузина-H2.




Grand
Theft
Auto
Vice City Stories







Gaijin Entertainment
«ИгроМир» – знаковое событие в мире компьютерных развлечений. Подобного не было в России ранее, и, на наш взгляд, данная выставка внесла большой вклад в развитие игровой индустрии в стране. Сложилось впечатление, что организаторы выставки не ожидали столь бурного успеха. По официальной информации, «ИгроМир 2006» посетило свыше 25000 человек. Многокилометровые очереди, милиция едва сдерживала наплыв желающих. Очень богато, мощно и со вкусом. Однако в следующий раз выставка должна пройти в более просторном, и, что важно, устойчивом помещении.





Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_775154/tm.htm

тителей, к большому облегчению участников, начало таять. Всего же за два дня 57-й павильон ВВЦ посетило более 25 тысяч человек, что доказывает невероятный интерес публики к мероприятиям подобного рода и знаменует переход российской игровой индустрии в один ряд с американской, европейской и японской, по крайней мере, по наличию собственной потребительской выставки. Первый «ИгроМир», в чем уже никто не сомневается, не станет последним, так что ждем «ИгроМир 2007» – еще ярче, лучше организованный и с большим количеством эксклюзивов. **СИ**









Незадолго до окончания выставки наша редакция вручила награды лучшим проектам «ИгроМира».

СПИСОК ПОБЕДИТЕЛЕЙ ТАКОВ:

Открытие выставки	«Легенда о рыцаре»	(Katauri Int/«1С»)
Лучшая игра выставки	Company of Heroes	(Relic Ent/THQ/«Бука»)
Лучшая игра для PC	Crysis	(Crytek/EA Games/ «Софт Клаб»)
Лучшая игра для консолей	God of War 2	(SCEA/SCEA/«Софт Клаб»)
Лучшая игра для портативных консолей	New Super Mario Bros	(Nintendo/Nintendo/«Новый Диск»)
Лучшая гоночная игра	Need for Speed: Carbon	(EA/EA Games/«Софт Клаб»)
Лучшая стратегия	World in Conflict	(Massive Ent/Sierra/«Софт Клаб»)
Лучший шутер от первого лица	Crysis	(Crytek/EA Games/«Софт Клаб»)
Лучшая ролевая игра	Gothic 3	(Piranha Bytes/JoWooD/GFI)
Лучший экшн	Dark Messiah of Might and Magic	(Arkane Studios/Ubisoft/«Бука»)
Лучшая графика	Crysis	(Crytek/EA Games/«Софт Клаб»)
Лучший сиквел	Neverwinter Nights 2	(Obsidian/Atari/«Акелла»)
Лучшая игра по фильму/мультфильму	«Волкодав из рода серых псов»	(Meridian'93/«1С»)
Лучший подарок детям	Big Brain Academy	(Nintendo/Nintendo/«Новый Диск»)
Самая веселая игра	«Братва и кольцо»	(Gaijin Ent/«1С»)




ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
1С
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи – более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

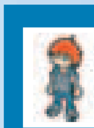
«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.

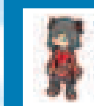






FINAL FANTASY XII


Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru


Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

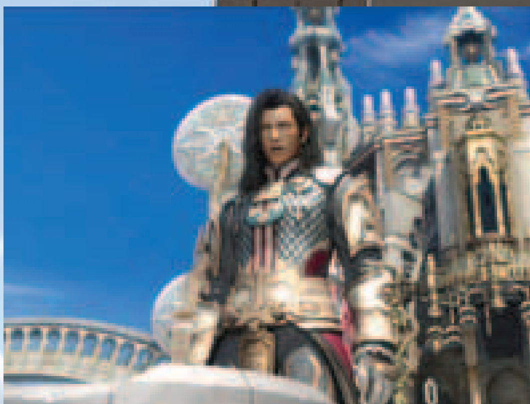
На создание Final Fantasy XII ушло пять лет – на два года больше, чем было потрачено на Final Fantasy X. Уже успели выйти первые рекламные ролики Final Fantasy XIII и Final Fantasy Versus XIII, но «Фантазия» под заветным двенадцатым номером остается самой долгожданной RPG для европейцев. У проекта успел смениться руководитель: Ясуми Мацуно, создатель Ogre Battle, Final Fantasy Tactics и Vagrant Story, ушел из команды в августе 2005 года. Официальная причина его ухода – плохое здоровье, хотя вскоре Мацуно-сан распрощался со Square Enix, присоединился к независимой студии разработчиков и занялся некоей игрой для Wii. Преемника Мацуно-сана, Акитоси Кавадзу, также с натяжкой можно назвать ветераном сериала. Хоть он и приложил руку к Final Fantasy I и II для NES, с тех пор его куда больше занимала работа над сериалом SaGa, чем «номерные» представительницы Final Fantasy. Возможно, именно поэтому Final Fantasy XII не слишком похожа на своих предшественниц – в чем уже могли убедиться японские и американские поклонники Square Enix и как еще предстоит узнать жителям Старого Света.
На Tokyo Game Show европейским журналистам и, в том числе, представителям «СИ» выпала возможность лично пообщаться с теми, кто определил лицо игры: Акитоси Кавадзу, Хидео Минабой (арт-директором FF XII) и Акихико Есидой (дизайнером персонажей и ответственным за 3D-фоны). Square Enix отвела на общение всего полчаса, а так хотелось расспросить создателей поподробнее! Например, поинтересоваться у Акитоси Кавадзу, насколько сильно та Final Fantasy XII, которую мы увидим, отличается от оригинальной задумки Мацуно-сана. Или воспользоваться служебным положением и таки выяснить у Акихико Ёсиды, зачем потребовалось рисовать фривольные вырезы на бермудах главного героя Vagrant Story. Но увы, из-за строгого регламента нам пришлось умерить любопытство: коллегам из западных журналов также не терпелось узнать побольше как о прежних работах разработчиков, так и о главной теме интервью – Final Fantasy XII.



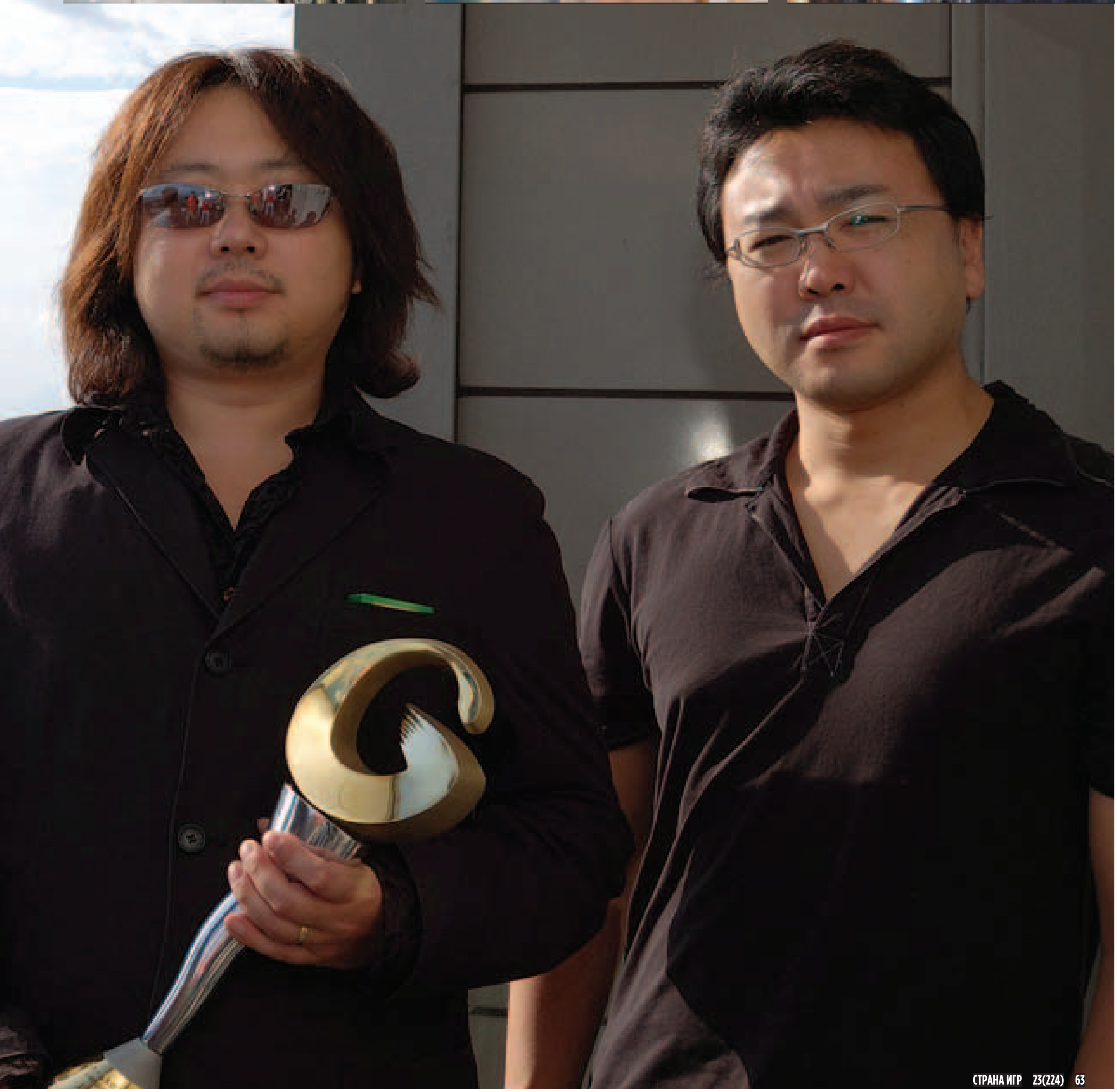










? Господин Ёсида, многие ваши поклонники в России очень обрадовались, узнав, что вы принимаете участие в работе над Final Fantasy XII. Ведь мы потеряли вас из виду после Wild Card (WonderSwan Color, 2001 год). Чем вы занимались эти пять лет?

Акихико Есида: Дело в том, что после Wild Card мне сразу предложили заняться Final Fantasy XII. И больше я ни в каких проектах не участвовал – все силы отдал только ей.

? Пять лет – внушительный срок! За это время Square Enix уже успела преподнести нам немало игр сериала Final Fantasy, правда, в основном, это были римейки уже известных хитов. Что нового ждет нас в FF XII?

Акитоси Кавадзу: Пожалуй, самое значительное нововведение – отказ от статичного игрового мира в пользу мира, где все взаимосвязано, где не существует четко определенных границ между различными элементами геймплея. Персонаж покидает город, а у ворот его уже поджидают монстры: завязывается битва в реальном времени. Нет таких условностей, как, например, пошаговые поединки.

? Почему вам потребовалось столько времени и не было ли у вас чувства, что к моменту выхода FF XII какие-то находки успели устареть?

Хидео Минаба: Если говорить о графике, Square Enix пока что тратит очень много времени на создание пререндеренных роликов. В случае с FF XII пререндеренное видео также отняло у нас немало сил, но мы уделили достаточно внимания и роликам на движке, а также игровым моделям персонажей. Чтобы довести их до совершенства и сделать как можно более похожими на настоящих людей, и потребовались все эти годы.

Акитоси Кавадзу: Нам не кажется, что геймеры почувствуют «несовременность» каких-то элементов геймплея, потому что мы все время старались работать на пределе возможностей, стремились к инновациям.

? Как вы считаете, что обязательно должно быть в игре сериала Final Fantasy, чтобы она воспринималась как Final Fantasy? Чокобо? Доктор Сид?

Акитоси Кавадзу: Вообще-то я не считаю, что есть такие обязательные элементы, без которых Final Fantasy не может считаться Final Fantasy. Что роднит FF XII с сериалом, так это размах истории: вы играете, но кажется, что приключениям нет конца. Мне кажется, именно это – основная черта игр Final Fantasy.
Да и вряд ли сейчас в компании найдется человек, который мог бы назвать все «фирменные» черты Final Fantasy. Просто потому, что игры постоянно меняются.

? Боевая система FF XII очень напоминает онлайновые RPG. А как вы думаете, можно ли сделать настоящую онлайновую RPG из FF XII или это все-таки невозможно?

Акитоси Кавадзу: Вообще-то сложно говорить об этом, не попытавшись сперва действительно сделать онлайновую игру на основе FF XII. И я бы не прочь этим заняться, но сейчас у меня слишком много других проектов. Что же касается FF XII, мы создавали RPG, которая напоминала бы геймплеем онлайновые, но не в ущерб сюжету. Для нас это было настоящим вызовом.

? А еще бытует такое мнение, что боевая система FF XII очень похожа на Star Wars: KOTOR. А вы как считаете? И какими играми вы вдохновлялись, создавая боевую систему?

Акитоси Кавадзу: Вообще-то мы впервые об этом слышим. Но у нас очень большая команда разработчиков, и мы не всегда знаем, какими именно играми увлекается каждый из них, откуда они черпают вдохновение. Так что не исключено, что в команде кому-то нравится KOTOR, но мы действительно об этом слышим первый раз.

? Давайте поподробнее поговорим о графике и эволюции графики. Игры от Square Enix хвалят в первую очередь за мастерски рассказанные истории. Но не кажется ли вам, что однажды производство роликов потребует таких временных затрат, что сценаристам придется сдерживать фантазию?

Акитоси Кавадзу: Вы совершенно правы: порой сценаристы вынуждены жертвовать хорошими идеями именно потому, что нет времени создавать графический облик новой местности или моделировать дополнительную видеосцену. И им приходится обходиться теми ресурсами, которые уже есть, импровизировать. В новейших играх эта проблема начинает проявляться особенно сильно.

? Многие видеоролики в FF XII напомнили нам о Star Wars. Это случайность, или вы намеренно проводили аналогии со столь популярным сериалом (чтобы привлечь внимание американцев и европейцев)? Вы вдохновлялись им?

Акитоси Кавадзу: Вообще-то основной мотив FF XII – Средиземноморье. Мы даже командировали некоторых разработчиков в Турцию, чтобы они прониклись местным колоритом, посмотрели на архитектурные памятники. И так случилось, что те же средиземноморские – ближневосточные – мотивы есть и в Star Wars. Но это просто совпадение.

? На наш взгляд, FF XII очень похожа на то, каким могло бы быть продолжение Vagrant Story. Правда ли, что Есиду-сана привлекает тема средневековой Европы, и почему?

Акихико Есида: Так получилось, что многие мои прошлые проекты были связаны с темой средневековой Европы. Что меня в ней привлекает, так это «настоящесть» и суровость, даже жестокость жизни в тот период. Но мне также нравится и sci-fi.

? В оригинальных Final Fantasy персонажи были чаще в более анимешном стиле, чем в нынешних. С чем это связано?

Хидео Минаба: Когда мы определялись с внешним видом персонажей, у нас было два варианта: более реалистичные герои (как в FF X) или персонажи с гипертрофированными, «анимешными» пропорциями (как в FF IX). И мы не принимали сразу же решение, а просто сделали несколько вариантов и остановились на наиболее подходящих. Нам кажется, что так мы создали новый стиль – не вполне реалистичный, но и не слишком близкий к аниме.

? Обычно игры сериала Final Fantasy разрабатывались «с нуля»: новый мир, новые герои. Но в FF XII тот же мир, что и в FF Tactics. Почему вы решились на это и собираетесь ли вы поступать так впредь?

Акитоси Кавадзу: Сначала мы решили, что еще не полностью рассказали историю мира из FF Tactics. Но нашему решению немало поспособствовало и то, что в команде разработчиков очень много тех, кто работал над FF Tactics. *смеется*

? В последнее время игры сериала Final Fantasy превратились в «мультиигровые» проекты. Взять хоть FFX и FFX-2 или многочисленные «ответвления» Final Fantasy VII. Да и FF XII обзавелась побочным проектом: недавно анонсированной FF XII: Revenant Wings для DS. Как вы принимаете подобные решения?

Акитоси Кавадзу: Все зависит от успеха оригинальной игры. Вы же понимаете, игровая индустрия – это все же бизнес. Если игра провалилась, никто не будет придумывать продолжение. Но конечно, в ходе работы у нас появляются идеи, которые, как мы чувствуем, очень пригодились бы для сиквела. Однако добро на разработку мы получаем только, когда в компании уверены: такой проект будет иметь коммерческий успех.

? Среди западных разработчиков сейчас наметилась тенденция сокращать время работы над игрой: они стали делать так называемые «эпизоды», а не полноценные игры. Вы когда-нибудь думали о таком варианте?

Акитоси Кавадзу: Мы не думаем, что такое решение когда-либо приживется для Final Fantasy. Но в Square Enix рассматривают такой вариант для других проектов.

? Увидим ли мы в европейском релизе какие-то бонусы, помимо перевода на несколько языков? Какие-то различия с японской и американской версиями?

Акитоси Кавадзу: Да, у европейской версии будут два значительных отличия. Во-первых, в ней появятся сцены, которые были вырезаны из японской FF XII перед релизом. Во-вторых, появится widescreen-опция.

? Как вы чувствовали себя, когда вы закончили работу над ФФ 12?

Акитоси Кавадзу: Я подключился к работе позже, чем остальные. Но все же, когда все сделано, возникает чувство: «Наконец-то свобода!»

Хидео Минаба: Для нас с Есидой-саном работа еще не закончилась: мы все еще трудимся над европейской версией, вычищаем баги, хотя их и в японской версии было совсем немного. *смеется* СИ



Акихико Есида

- Zeliard (PC) – дизайн
- Ogre Battle (SNES) – дизайн персонажей
- Tactics Ogre (SNES) – дизайн персонажей и игрового мира
- Final Fantasy Tactics (PS one) – дизайн персонажей
- Vagrant Story (PS one) – дизайн персонажей и игрового мира
- Wild Card (WSC) – дизайн персонажей и карт
- Final Fantasy XII (PS2) – дизайн персонажей и игрового мира
- Final Fantasy III (DS) – дизайн персонажей



Акитоси Кавадзу

- Final Fantasy (NES) – сценарий и гейм-дизайн
- Final Fantasy II (NES) – гейм-дизайн
- Final Fantasy Legend (GB) – руководитель проекта
- Final Fantasy Legend II (GB) – руководитель проекта, гейм-дизайн
- Romancing SaGa (SNES) – руководитель проекта, гейм-дизайн
- Romancing SaGa 2 (SNES) – руководитель проекта, гейм-дизайн
- Romancing SaGa 3 (SNES) – руководитель проекта
- SaGa Frontier (PS one) – продюсер и руководитель проекта
- SaGa Frontier 2 (PS one) – продюсер
- Racing Lagoon (PS one) – продюсер
- Legend of Mana (PS one) – продюсер
- Hataraku Chocobo (WS) – продюсер
- Wild Card (WSC) – гейм-дизайн
- Unlimited Saga (PS2) – продюсер и руководитель проекта
- Final Fantasy: Crystal Chronicles (GC) – продюсер
- Romancing SaGa: Minstrel Song (PS2) – продюсер и руководитель проекта
- Code Age Commanders (PS2) – исполнительный продюсер
- Final Fantasy XII (PS2) – исполнительный продюсер



Хидео Минаба

- Final Fantasy V (SNES) – дизайнер
- Final Fantasy VI (SNES) – дизайнер
- Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (SNES) – дизайнер
- Final Fantasy Tactics (PS one) – дизайнер
- Final Fantasy IX (PS one) – арт-директор
- Final Fantasy Tactics Advance (GBA) – дизайнер
- Final Fantasy XII (PS2) – арт-директор


Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
Реклама
1С
ФИРМА «1С»
Божья искра
Daijin
entertainment



CLOVER

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

В апреле 2004 года Capcom объявила о создании дочерней компании Clover Studio, формально независимого – хоть и работающего только для Capcom – разработчика видеоигр. Президентом ее был назначен Ацуси Инаба, продюсер Steel Battalion и Viewtiful Joe. Предполагалось, что Clover Studio будет работать над PS2-версией Viewtiful Joe, а также Viewtiful Joe 2 и Okami. «Студия намерена выпускать только игры по оригинальным замыслам», – заявил тогда Ацуси Инаба.

Ранее Capcom не была замечена в стремлении к перестройкам любого рода (как, например, Sega), и даже ее внутренняя нумерация команд разработчиков известна далеко не всем. Дескать, не так важно, кто именно внутри Capcom делает ту или иную игру. Однако Clover Studio – совсем другое дело. Это настоящая «команда мечты», ведь в нее

STUDIO



вошли также Синдзи Миками, создатель Resident Evil, и Хидеки Камия, подаривший нам Devil May Cry. Такая братия заслуживала самостоятельности вкупе со щедрым финансированием. Наконец, для Capcom – издательства, известного страстью по много раз выпускать одно и то же, – создание Clover Studio было отличным шансом поднять престиж среди хардкорных геймеров и в прессе. Зачастую говорят, что первым проектом Clover был экшн Viewtiful Joe, однако это не вполне так. Скорее, студия Clover выросла из Viewtiful Joe, над которой в стенах Capcom Production Studio 4 совместно трудились Инаба, Миками и Камия. Собственно, игра Viewtiful Joe – отличный пример того, чем Clover собиралась заниматься. Свежие идеи и необычный дизайн в ней сошлись воедино с отсылками к классике кино и аниме, а также культовым двухмерным боевикам начала девяностых. Используя все возможности приставок шестого поколения, Viewtiful Joe сумела понравиться и поклонникам ретро-игр, и геймерам, не заставшим времена NES и Mega Drive, и – что тоже немаловажно – уставшим от штампованных суперхитов рецензентам из профильной прессы. Инаба, Миками, Камия и их коллеги создали игру, которую эстеты называли «глотком свежего воздуха» и «настоящим образчиком игрового искусства», но это половина дела. Помимо всего прочего, Viewtiful Joe весьма неплохо продавалась – раскуплено около полумиллиона копий. Однако слово и дело у Clover разошлись почти сразу после основания студии. Работая над уникальным приключенческим боевиком Okami, разработчики параллельно успели выпустить PS2-порт Viewtiful Joe и Viewtiful Joe 2 для PS2 и GC. Разумеется, и порт, и продолжение по качеству





ничуть не уступали оригиналу, но никакого резона покупать второй раз ту же игру у геймеров не было. Для сравнения, продажи в США Viewtiful Joe на GC составили 275 тыс. копий, а на PS2 – всего 46 тыс. Продолжение добилось результата в 61 тыс. на GC и 18 тыс. на PS2. Это уже был полный провал. Портативные Viewtiful Joe: Double Trouble и в особенности Viewtiful Joe: Red Hot Rumble получили не самые высокие оценки в прессе. Как правило, превращение успешной игры в сериал вызывает негодование части геймеров, но издательству приносит огромные барыши. С Viewtiful Joe все вышло ровно наоборот. Геймерам было

АЦУСИ ИНАБА



? Здравствуйте, Инаба-сан! Пожалуйста, расскажите немного об основании студии, ее миссии и происхождении названия.

Мы хотели основать студию как дочернюю компанию в рамках Capcom, которая бы занималась созданием исключительно новых и оригинальных игр. Что касается названия, то история тут такая. Один из руководителей компании – небезызвестный Синдзи Миками. Первый иероглиф в его фамилии – «ми» – совпадает по значению с цифрой три. А последний слог «ба» из Инаба означает «лист». Соединив оба иероглифа, мы получим «трёхлистник». А это как раз и есть клевер (Clover)! Однако если вы посмотрите на логотип, то увидите четыре листа. Мы решили, что так нашей работе будет сопутствовать удача.

? Многие геймеры в России считают, что игры – это искусство. И если уж не все игры – предметы искусства, то вот Okami точно да. А как думаете вы?

Мне очень лестно, что зарубежная пресса так относится к нашей работе. Но думаю, что не совсем заслуженно. Понимаете, мы делаем продукт, который должен понравиться потребителям – то есть, геймерам. То, что принесет удовольствие именно им. А искусство – то, что люди делают исключительно для себя, то, что нравится им самим. Мы зарабатываем играми на жизнь, и такой подход для нас – роскошь. Так что если вы спросите меня, считаю ли я Okami искусством, я отвечу «нет». Кстати, Okami в России-то выйдет? И на русском ли языке?

? Да, когда игра выйдет в Европе, то она поступит в продажу и у нас, но, увы, лишь на английском. Итак, продолжим. Когда Nintendo впервые показала джойпад Nintendo Wii, я сразу же подумал: «Так ведь это идеальное устройство для управления небесной кистью в Okami!» Можно пультом управлять небесной кистью, а нунчакой – движениями персонажа. Как думаете, есть ли смысл выпустить Okami или что-то подобное на Wii?

Действительно, я согласен: Okami идеально подходит для Wii. Однако Okami – достаточно длинная игра, и я боюсь, что геймеры устали бы держать контроллер так долго. Впрочем, я еще обязательно подумаю над тем, как можно обойти это препятствие.

? Да, для Wii это может стать препятствием. А как считаете, вообще современным геймерам больше нравятся длинные и сложные игры или более короткие и доступные?

В Японии в последнее время людям нравятся короткие и простые, а фанатов длинных и сложных из года в год все меньше. Но не все потеряно. Подумайте вот над чем: есть куча людей, которые играют в одну и ту же MMORPG какое-то совершенно невообразимое количество времени – за которое могли бы Okami пройти десять раз! Напротив, есть владельцы Nintendo DS, которые играют изредка и маленькими порциями. На рынке есть место для игр любой продолжительности.

? Перейдем к другому вашему проекту. Viewtiful Joe – одна из немногих игр с двухмерным геймплеем. Как думаете, есть ли будущее у подобных игр на платформах следующего поколения?

Нам часто задавали этот вопрос, еще когда вышла первая часть. Многие геймеры восклицали: «Ура, это же настоящая двухмерная игра, и я просто обязан купить ее!» Но не стоит обольщаться – если таких «исключений из правила» станет много и они заполонят рынок, геймеры вновь устанут от них. Конечно, можно было бы просто заявить, что будущее у 2D есть. Но стоит взглянуть на дело шире. Геймерам нравится не двухмерная графика сама по себе, а вызываемое ей ощущение ностальгии – они думают про себя: «О, эта игра похожа по духу на те, от которых я сходил с ума десять лет назад». Вызвать такое чувство сумеет и трехмерная игра. Честно говоря, не знаю – может быть, мы выпустим трехмерный Viewtiful Joe, может быть – и двухмерный. Это неважно. Мы не собираемся себя ничем ограничивать. Но вполне возможно, что на консолях следующего поколения появятся трехмерные игры, которые вызовут такое же ощущение ностальгии, что и Viewtiful Joe в свое время. Подумайте об этом.

? Сейчас Viewtiful Joe превратился в сериал, и последняя часть сильно отличается от самой первой. Каким вы видите будущее сериала? Представят ли нам какие-то совершенно новые VJ?

Вы имеете в виду Red Hot Rumble? Боюсь, это скорее попытка перенести героев Viewtiful Joe в совершенно новый мир с новыми правилами, и её роднит с сериалом лишь название. Сериал – это Viewtiful Joe и Viewtiful Joe 2. Разумеется, его главный герой может появиться в самых разных играх. Однако у меня есть очень интересные идеи насчет Viewtiful Joe 3.

? Нам очень понравилось, что вы включили в Viewtiful Joe 2 героев Devil May Cry. Почему вы выбрали эту игру? И почему вы выбрали героев именно первой части, а не более свежей третьей?

- О, секрет прост! Дело в том, что в Clover Studio работает Хидеки Камия, который и придумал в свое время персонажей первой части Devil May Cry. У нас же работают и все его коллеги. Они не могли устоять перед соблазном сделать Данте секретным персонажем. А дальше – больше. Каждый захотел добавить в игру именно своих любимцев. Но эта команда работала именно над первой частью Devil May Cry, а не третьей, поэтому Вергилий и Леди ей не очень интересны.

? Насколько нам известно, вы были продюсером игры Gyakuten Saiban 2. Не так давно первая часть игры была издана в Европе на DS под названием Phoenix Wright: Ace Attorney, и так мы познакомились с сериалом. Если честно, нас немного смутило то, что в игре адвоката никто в грош не ставит, а судебные процессы длятся всего несколько дней. В России адвокат – уважаемая профессия, да и разбирательства быстро никогда не заканчиваются. А как дела обстоят в Японии?

- Точно так же! Но мы не стремились к реалистичности: наоборот, нам хотелось, чтобы игра вызвала у наших соотечественников улыбку и развлекла их.

? А не хотели бы вы снова заняться играми в духе Gyakuten Saiban?

- Нет. Понимаете, весь сериал Gyakuten Saiban держится на одном человеке – его зовут Сю Такуми. Он целиком отвечает за геймплей и он же сочиняет сюжет и диалоги для всех частей. Без него работать над подобной игрой просто нет смысла.


GamePark®
Сеть специализированных магазинов видеоигр
Заходи и выбирай свое!
ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ
NEW
PSP
смотреть фильмы, играть, слушать музыку на PSP - это ЗДОРОВО!
Microsoft
XBOX
PS2
NINTENDO DS
NEW
XBOX 360
...а на сайте больше!
gamepark.ru
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
Имей выбор, знай где брать!
(495) 142-56-65
(495) 142-55-35
Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.
На правах рекламы. Товар сертифицирован.

все равно, а издательство потеряло кучу денег. Видимо, проклятие необычных игр в том, что они не могут стать основой для успешных сериалов – их идеи «выстреливают» только один раз. Оставалось надеяться только на Okami. По прогнозам Capcom, игра должна была разойтись в США и Японии общим тиражом в 390 тыс. копий (что тоже не так уж много). Однако в Японии она добилась результата всего в 130 тыс., а в США едва перевалила за 100 тыс. И это несмотря на многолетнюю шумиху в прессе и довольно высокие оценки в рецензиях. Следует признать, что Okami – слишком (!) оригинальная игра, даже для Японии. Как рассказывал Ацуси Инаба, «даже в Японии большинство геймеров не знакомы с легендой об Аматэрасу и вряд ли поймут сюжет». Он лишь надеялся на то, что «получить удовольствие от игры можно и без этого». Кроме того,



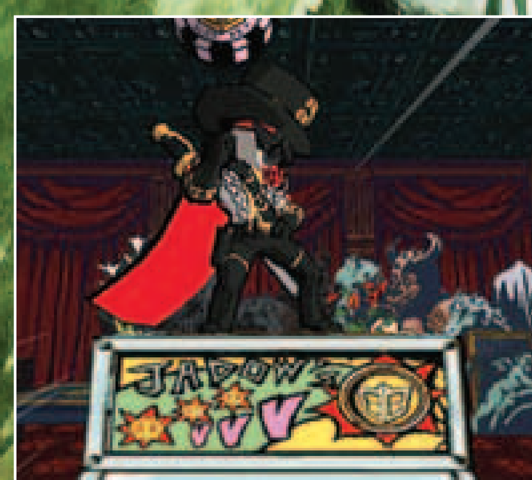
Отцы Resident Evil и Devil May Cry

Синдзи Миками (Shinji Mikami) начал работать в компании Capcom в 1990 году. Его первенец – головоломка Capcom Quiz: Hatena no Daiboken для Game Boy. Затем вышли три игры по лицензии Disney: Who Framed Roger Rabbit (GB), Aladdin (SNES) и Goof Troop (SNES). Покончив с мультяшками, Миками взялся за horror-проект для PlayStation – возможно, главное достижение в его карьере. В игре применялась технология совмещения трехмерных персонажей с заранее отрендеренными бэкграундами, а сюжет создавался под влиянием зомби-ужастиков Джорджа Ромеро. В Японии она получила название Biohazard, на Западе - Resident Evil. Игра стала одной из самых успешных на PlayStation и популяризовала жанр survival horror (подвид приключенческих боевиков). Разумеется, не обошлось и без продолжений и повторов от самой Capcom. Синдзи Миками в должности босса Production Studio 4 присматривал за разработкой многочисленных сиквелов Resident Evil вплоть до Resident Evil 4, а также Dino Crisis. Попутно он выступил продюсером Devil May Cry (непосредственно разработкой руководил Хидеки Камия). Стоит отметить, что все это время Миками занимался в основном финансовыми вопросами, а конкретные игры создавали совсем другие люди. Однако после провала боевика P.N.03 (GC) Миками решил снова вернуться к игростроительству и взял на себя непосредственное руководство проектом Resident Evil 4. Отвергнув первоначальную концепцию Хироси Сибаты, он создал игру практически с нуля и превратил ее в одну из самых лучших за всю историю индустрии. Увы, Resident Evil 4 стал поводом для ухода Синдзи Миками из Capcom – конфликт разгорелся вскоре после выхода Resident Evil 4 на GC. Дело в том, что разработчик был категорически против переноса игры на PS2. Сейчас судьба Синдзи Миками неясна – остается только надеяться на то, что он продлит контракт с Capcom и возьмется за один из новых проектов издательства. Хидеки Камия (Hideki Kamiya) известен геймерам гораздо меньше, да и послужной список у него не очень длинный. Однако именно он подарил нам Resident Evil 2, Devil May Cry, Viewtiful Joe и Okami. Все эти игры получили оценки от 9 до 10 баллов в большинстве СМИ! Наверное, только Хидео Кодзима со своим сериалом Metal Gear Solid может похвастаться столь же безупречной работой.







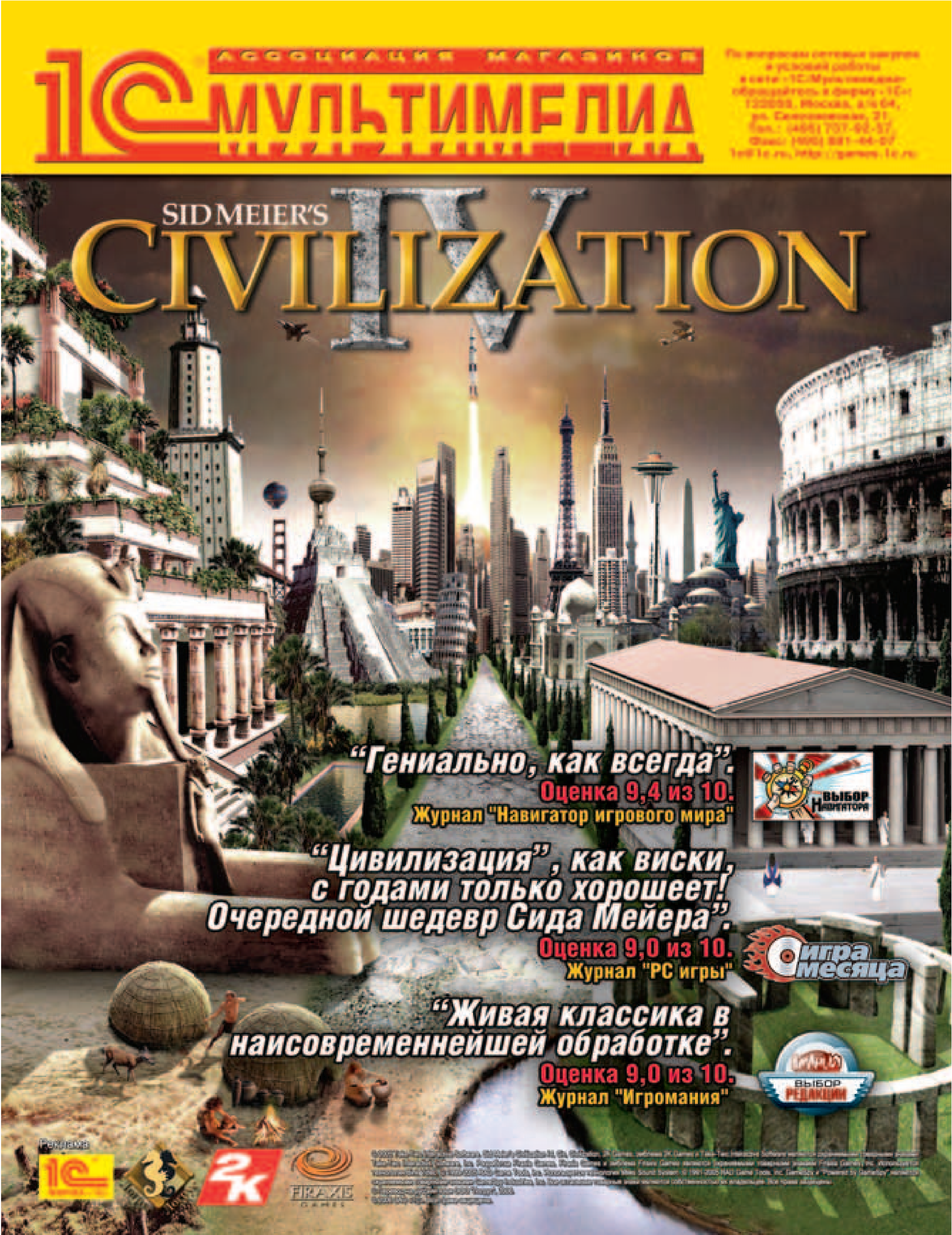






игру следовало выпустить годом ранее – еще на E3 2005 была показана вполне готовая версия. А сейчас, к сожалению, внимание одних геймеров перехватила Xbox 360, а другие ждут PlayStation 3 или Nintendo Wii.

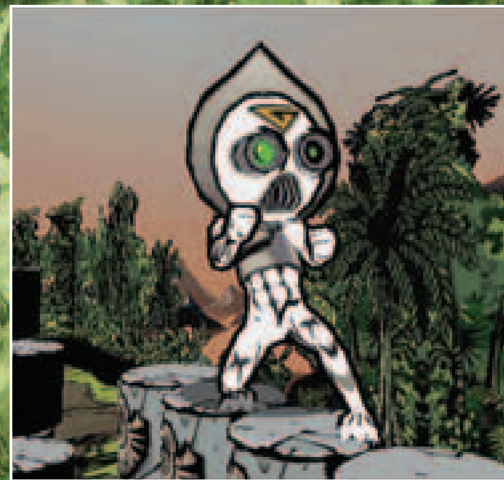
Что касается God Hand, последнего проекта от Clover, то с ним история еще печальнее. Игра была анонсирована наспех (в начале 2006 года, всего за полгода до релиза!), толком не раскручена, и когда вышла – получила очень противоречивые отзывы в прессе. Авторитетный сайт IGN поставил ей всего три балла из десяти, причем в целом мнение тамошних редакторов не слишком сильно отличается от нашего: «клевый трэш». Разница в том, что мы оценили юмор разработчиков, а они – нет. Наконец, Viewtiful Joe и Okami отличались от других игр тем, что в них самобытным и цельным было все – и геймплей, и видеоряд,



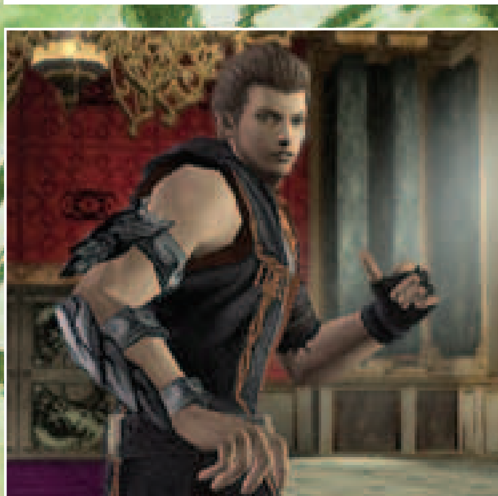
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
SID MEIER'S
CIVILIZATION IV
"Гениально, как всегда".
Оценка 9,4 из 10.
Журнал "Навигатор игрового мира"
ВЫБОР НАВИГАТОРА
"Цивилизация", как виски, с годами только хорошеет! Очередной шедевр Сида Мейера".
Оценка 9,0 из 10.
Журнал "PC игры"
игра месяца
"Живая классика в наисовременнейшей обработке".
Оценка 9,0 из 10.
Журнал "Игромания"
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Реклама
2K
FIRAXIS GAMES

и сюжет. В случае с God Hand акцент сделан на игровой процесс (со сверхидеей – «давайте сделаем beat'em up без оружия»). Ацуси Инаба признает, что разработчики намеренно не уделили должное внимание видеоряду – поэтому дизайн игры и выглядит столь блеклым, однообразным и вторичным. Дескать, лучше любых картинок за God Hand должен говорить геймплей. Мнение, что и говорить, спорное. Кстати, на God Hand издательство Capcom не больно-то и рассчитывало – рекомендованная цена на игру в США составляла всего $30. Продажи на всех рынках – смешные.

Закончилось все достаточно предсказуемо. К моменту закрытия долг Clover составлял 400 млн. йен – ровно во столько Capcom обошелся эксперимент с «командой мечты». Многие фанаты Nintendo в Сети с одобрением восприняли закрытие Clover. Дескать, студия предала







их, перенеся Viewtiful Joe на PS2, и поплатилась за это. По мнению других геймеров, сотрудники Clover честно хотели выпускать необычные игры и зарабатывать на них деньги по образу и подобию Viewtiful Joe. Вот только им это не удалось. Однако стоит заметить, что пока Clover делала Okami и God Hand, штатные сотрудники Capcom выпустили Dead Rising и Lost Planet – две игры, которые не являются продолжениями, достаточно оригинальны и наверняка хорошо продадутся. И для этого им не понадобилась никакая самостоятельность! Так что с роспуском Clover издательство не то чтобы очень много потеряет. А вот с уходом ее сотрудников – да.

Первоначально в состав Clover Studio входили 64 сотрудника, однако к октябрю 2006 года в ней остались всего 15. Все они будут переведены в состав внутренних команд Capcom. А вот Ацуси Инаба и



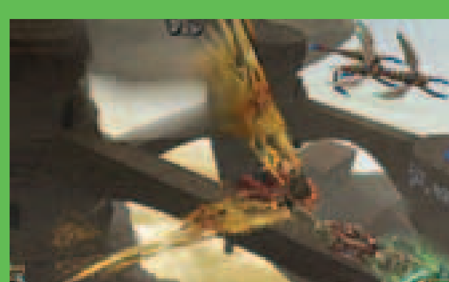
Хидеки Камия покинули студию еще в июне и июле 2006 года соответственно. Работать с Capcom они более не желают – хотят искать счастья на стороне. Что касается Синдзи Миками, то еще с ноября 2005 он формально не является штатным сотрудником Capcom и работает по контракту. Такая схема сохранится и в дальнейшем. Однако пока ни одного проекта с его участием не объявлено, а Devil May Cry 4 и Resident Evil 5 занимаются другие люди.

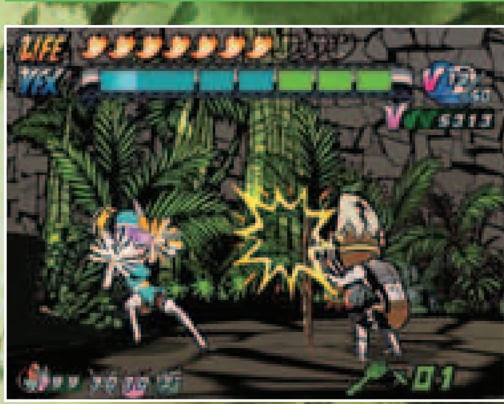
На Tokyo Game Show 2006 «Страна Игр», как и многие другие европейские и американские игровые издания, взяла интервью у Ацуси Инабы. Нам тогда показалось немного странным его нежелание рассказывать о своих новых игровых проектах. Однако уже после выставки стало ясно, в чем дело. Capcom до последнего момента скрывала распад Clover Studio и уход своих звезд. Что ж, будем надеяться на то, что с творениями Ацуси Инабы и

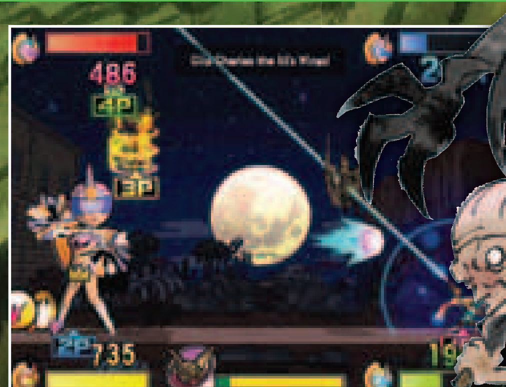
Capcom Five

«Пятерка от Capcom» – серия видеоигр, анонсированных Nintendo только для GameCube. Работала над ними команда Capcom Production Studio 4, причем к каждой приложил руку создатель Resident Evil – Синдзи Миками. В серию вошли: P.N.03, Killer7, Dead Phoenix, Resident Evil 4, Viewtiful Joe. Судьба у членов «пятерки» сложилась разная: P.N.03 вышла в 2003 и с треском провалилась. Разработку Dead Phoenix прекратили в том же году. Killer7 после многих лет ожидания поступила в продажу в 2005, одновременно на PlayStation 2 и GameCube. Она получила противоречивые отзывы и не добилась хороших результатов продаж, хотя многие готовы были превозносить гений Миками и его сподвижников. Viewtiful Joe была обласкана прессой и продалась неожиданно хорошо для, казалось бы, нишевого проекта. Это подвигло Capcom на производство нескольких продолжений, а также аниме-сериала. Наконец, Resident Evil 4 предсказуемо стал лучшим проектом пятерки. Его сочли одной из лучших видеоигр в истории; кроме того, он сумел разойтись миллионным тиражом даже на не очень популярной консоли GameCube (спустя год появилась и версия для PlayStation 2). Как бы то ни было, «пятерка от Capcom» не спасла GameCube, как на то рассчитывали в свое время фанаты. Лучшие из нее вышли слишком поздно, а также обзавелись версиями для PlayStation 2.











Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес –

http://forum.gameland.ru/m_775154/tm.htm


2142
BATTLEFIELD
ТВОЯ ВОЙНА. ТВОЙ ВЫБОР.
Убивай или убьют тебя. В дополнение к традиционным игровым режимам, Battlefield 2142 предлагает вам новое испытание – битву с Титанами. Парящие над землей гигантские боевые корабли неуязвимы для обычного оружия. Для того чтобы одержать победу в сражении с ними необходима командная тактика боя: уничтожение защитных систем с помощью наземных ракетных установок, затем молниеносная воздушная атака и высадка десанта с целю добить поврежденного гиганта. «Яростные перестрелки на борту Титана – это что-то совершенно невероятное, – так прокомментировал этот режим генеральный продюсер проекта Маркус после первого игрового теста, – сразу 64 игрока могут сражаться в коридорах станции!»
БИТВА С ТИТАНОМ
Только за счет длительного тестирования команде разработчиков удается достичь «фирменного» игрового баланса. «Мы хотим создать лучшую игру с лучшими боевыми машинами и лучшими солдатами, – добавляет Маркус, – Такая вот у нас цель». Вот почему никто не может передать в игре войну так, как это делает DICE.
«Мы хотели, чтобы люди действительно почувствовали себя в будущем, но игра при этом не вызывала у них отчуждения», – говорит продюсер проекта Джамиль, объясняя решение разработчиков сохранить в игре привычные формы оружия и боевых машин.
ТЕХНИКА БУДУЩЕГО
Но это отнюдь не означает, что вам не придется испытать в бою новый, ультрасовременный арсенал. «Умные» мины, реагирующие только на технику, автоматические орудия на воздушной подушке, прикрывающие вас в бою, новые модификации знакомого оружия, адаптированного к войнам далекого будущего – вот лишь малая часть того, что ждет вас в игре. Ну а боевые машины... скажем так, вы вряд ли забудете свое первое столкновение с восьмиметровым шагающим роботом!
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
В игре представлено 40 различных бонусов, сочетание которых дает 1500 уникальных комбинаций вашего боевого стиля. «Мы постоянно находим новые способы применения созданного нами, испытать их все нам пока не удалось», – говорит дизайнер проекта Андерс с улыбкой человека, искренне любящего свою работу.
1500 СПОСОБОВ УМЕРЕТЬ
Любое изменение становится доступным сразу же после первого «возрождения». Все награды и бонусы в игре привязываются к вашему рангу. И кстати, новая должность Верховного Главнокомандующего отныне будет принадлежать лучшему игроку в мире. Загляните на www.battlefield.ea.com, если вас заинтересовала эта вакансия.
© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142™ is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
16+
www.pegi.info
POWERED BY gamespy
реклама



WORLD IN CONFLICT

ВРАГИ СОЖГЛИ РОДНОЙ «МАКДОНАЛДС»

НЕУГОМОННЫЕ ШВЕДЫ ИЗ MASSIVE СТОЛКНУЛИ ЛБАМИ ДВЕ СУПЕРДЕРЖАВЫ: ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ СССР ВТОРГАЮТСЯ НА ТЕРРИТОРИЮ США. НАКОНЕЦ-ТО.

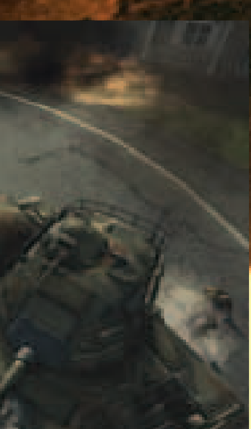
Трудно сохранить собственное лицо, работая в сверхпопулярном жанре RTS, однако Massive удается оставаться на виду. Дебютный проект шведской студии, Ground Control, вышел в свет на стыке веков, в те далекие романтические времена, когда фраза «стратегия в полном 3D» вызывала у игроков трепет ожидания, а журналисты (включая, каюсь, автора этих строк) всерьез рассуждали о «революции в жанре», «новом измерении» и прочих пустяках. Для своего времени Ground Control выглядела просто изумительно: игроки с упоением крутили летающей камерой, любовались крупными планами футуристической боевой техники, фотографировали себя на фоне дымящих пожарищ, и даже... играли, если оставалось время.



Знакомьтесь, геймдизайнер World in Conflict Кристофер Эмгард (Cristopher Emgard) на «Игромир-2006».







Продолжение сериала, Ground Control 2, случилось спустя целых четыре года, но и здесь Massive удалось обогнать конкурентов, выпустив RTS на новом движке – с умопомрачительными графическими эффектами, сверхдетализированными моделями и честной физикой. Учитывая жестокий дефицит качественных RTS в декорациях sci-fi, Ground Control 2 снова оказалась в центре всеобщего внимания, став одной из первых RTS «новой волны», представленной сегодня Dawn of War, «В тылу врага 2» и Company of Heroes.

Что будет дальше? Представители шведской студии лично приехали на «Игромир-2006», чтобы рассказать нам об этом. Их новый проект – World in Conflict – никак не связан с фантастической сагой Ground Control. Почему? «Мы немного устали от научной фантастики, – признается Кристофер Эмгард (Cristopher Emgard), геймдизайнер World in Conflict. – В поисках новых декораций перепробовали много вариантов и в результате решили остановиться на одном из самых ярких периодов новейшей истории – холодной войне».

О да, в World in Conflict оживают самые страшные кошмары времен холодной войны. На дворе 1988 год, коммунистические режимы в странах Варшавского договора начинают слабеть, и СССР вводит танки в Европу. Знакомый сюжет? Минуточку, фантазия шведских разработчиков только набирает обороты. Вслед за Европой советские вооруженные силы каким-то немыслимым образом, вероломно и

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
strategy.real-time.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Universal Games

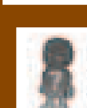
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК:
Massive Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16

ДАТА ВЫХОДА:
II квартал 2007 года

ОНЛАЙН:
www.worldinconflict.com



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru



Графический движок World in Conflict позволяет при желании превратить игру в тактический шутер от третьего лица, однако разработчики сильны в своей решимости остаться в рамках RTS. «У шутеров совсем другая аудитория», – заявляют в Massive.





Во время очередного ядерного удара игроки, как правило, перестают отдавать команды и начинают вращать камеру вокруг взрыва, бешено щелкая кнопками воображаемых фотоаппаратов. Да, таких ядерных грибов мы еще не видели!



Глядя на отражение облаков в речной воде, хочется достичь просветления, заглушить танк, выбросить табельное оружие в прорубь и отправиться на подледную рыбалку.

Личный состав проник в США под видом артистов хора им. Пятницкого и собрал боевую технику из запчастей, провезенных в ручной клади и футлярах для музыкальных инструментов.



Америка в огне. Идея с вторжением на территорию США пришлась по вкусу американским продюсерам, которые сразу же предложили слоган «Война пришла домой». Подсознательный страх американцев перед внешней угрозой, будь то преступность, коммунисты или терроризм, давно эксплуатируется в коммерческих целях.

совершенно неожиданно высаживаются в морском порту города Сиэтл, штат Вашингтон, и начинают массированную атаку на США. Каким образом на территории вероятного противника оказываются советские танки, вертолеты и артиллерийские комплексы, не говоря уж о тактическом ядерном оружии? По одной из версий, благодаря гиперпространственному порталу, который авторы позаимствовали из Ground Control 2.
Есть и более реалистичные варианты – личный состав проник в США под видом артистов хора им. Пятницкого и собрал боевую технику из запчастей, провезенных в ручной клади и футлярах для музыкальных инструментов. Или секретные подразделения «Метрострой-2» прокопали-таки подземный трансатлантический тоннель на Кубу. Хотя Сиэтл находится на другом побережье, так что эта версия, скорее всего, отпадает. Некоторые аналитики указывают на возможную причастность Боливарианской Республики Венесуэла в этой истории, однако мы предлагаем не строить поспешных теорий, дождаться выхода World in Conflict и предоставить сценаристам игры отдуваться самостоятельно, тем более, что в их число входят такие известные личности, как Лари Бонд, создатель культового многосерийного варгейма Harpoon и соавтор Тома Клэнси («Red Storm Rising»).
Так или иначе, издатели World in Conflict в США оказались в восторге от предложенной идеи и с лету предложили убойный слоган «Война пришла домой»: стройные ряды Ми-24 пролетающие над крышами «одноэтажной Америки», и рекламный плакат «Бюргер Кинг», затоптанный кирзовыми сапогами простых русских парней из Иваново и Екатеринбурга, вызывают среди потенциальной аудитории настоящий ажиотаж – куда уж тут Command & Conquer с её политкорректностью и несуществующими странами. Но неужели смелый сценарий и поигрывающий графическими мускулами MassTech Engine – единственные тузы в рукаве у шведских девелоперов? Конечно же, нет!
К сожалению, разработчики пока держат в секрете подробности относительно одиночной игры (обе-



Не переживайте, в World in Conflict строить ничего не придется – только разрушать. Уже готовые боевые соединения и технику игрокам будут доставлять на транспортных самолетах.



Многопользовательский режим во многом копирует Battlefield – присоединяясь к очередному сражению, игроку придется выбрать специализацию. Например – «поддержка», в том числе и артиллерийская.

щаются сюрпризы!), зато готовы сколько угодно рассказывать о многопользовательских баталиях. Сетевой режим World in Conflict почти дословно цитирует... знаменитый Battlefield от DICE. Каким образом? В битве может участвовать до 16 человек одновременно, причем вы можете присоединиться и покинуть сражение в любой момент. Согласитесь, это любопытно. При подключении к игре вам придется выбрать одну из четырех специализаций – воздушные силы, бронетехника, пехота или поддержка. В последнюю категорию входит артиллерия, противовоздушные силы, инженерия и все остальное, что не поместилось в первые три.

Выбрав военно-учетную специальность, вы получаете доступ к весьма широкой палитре средств уничтожения, которые по первому требованию будут доставлены на поле боя с помощью гиперпространственного порта... простите, транспортных самолетов и вертолетов. Разумеется, на «покупку» техники потребуются ресурсы, которые в World in Conflict образуются в результате захвата ключевых стратегических точек. Никакой экономики и строительства – чистая тактика. Спешу успокоить – выбрав «летную» специализацию, вы все еще будете иметь возможность заказать себе пару танков или артиллерийскую батарею – однако выбор «непрофильной» техники будет очень и очень скромным. Сделано это специально, чтобы буквально насильно заставить «братьев по оружию» действовать как одна команда – слаженно и четко. Система стратегических пунктов придумана ровно с той же целью. Чтобы захватить мост, необходимо контролировать две его стороны. Город будет считаться взятым, если ваши войска одновременно оккупируют три или четыре ключевые точки. Сделать это в одиночку едва ли получится – рассредоточив свои войска, вы станете легкой добычей для сверхмобильных сил противника, которые могут появиться откуда и когда угодно. Гораздо правильнее распределить задачу между несколькими игроками.

Для тех, кто не чувствует себя в настроении сражаться на передовой, идеально подходит роль «поддержки». Оставайтесь в тылу



Многопользовательские баталии вернее всего будет описать популярным сегодня словом «мясо». А как вы хотели? Представьте восемь человек на одной карте, и у каждого под управлением несколько десятков юнитов – а стратегических точек всего шесть. Что получится в результате? Правильно, мясо.



По всему видно, авторы очень любят вертолеты. В игре их множество самых разных типов, и летать они почему-то предпочитают звеньями штук по десять – вероятно, для устрашения противника.



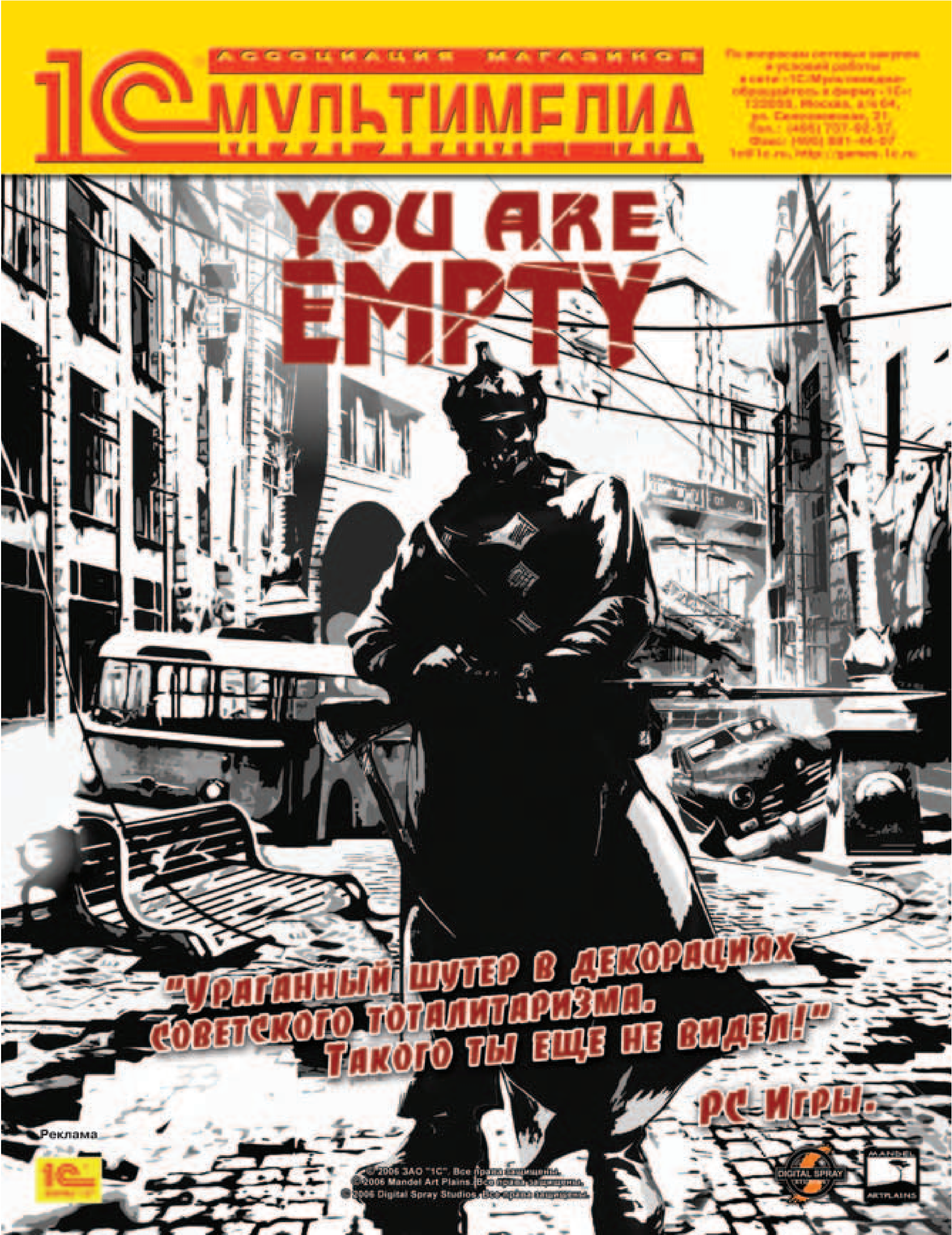
В современной войне отсутствуют понятия «передовая» и «глубокий тыл» – ситуация на поле боя может измениться в любую секунду.



Заработав согласованными тактическими действиями нужное количество очков, мы можем потратить их трогательные знаки внимания для противника, например, удар из тяжелой артиллерии, немного напалма или тактическое ядерное оружие.

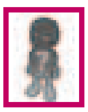


и размягчайте укрепления противника, жгите леса напалмом и копите очки на небольшую, но тактическую и очень ядерную бомбу, пока ваши более активные товарищи рвут в атаку, теряют танки и бомбардируют командный чат сообщениями в стиле «wtf n00b, where is support??!!111».
Кроме описанного в красках режима «skirmish», где игроки охотятся за разбросанными по всей карте стратегическими точками, авторы предлагают множество других – например, assault. Здесь противники делятся на наступающих и обороняющихся, а компактное, вытянутое в длину поле боя (кто помнит Nether Earth?) уже с первых минут сражения начинает полыхать огнем.
В действии World in Conflict выглядит, как «Блицкриг» на кокаине. В современной войне отсутствуют понятия «передовая» и «глубокий тыл» – ситуация на поле боя может измениться в любую секунду. Сверхмобильные вертолеты наносят сокрушительный удар по пехоте противника и тут же гибнут в рое самонаводящихся ракет класса «земля-воздух» (одной из них пришлось сделать два лишних круга перед тем, как догнать свою цель). Блестящей молнией проносятся реактивные бомбардировщики. А? Кто здесь? Танки беспомощно застревают на узких городских улицах, дома складываются под огнем артиллерии, а в дополнение ко всему какой-то умник решает взорвать ядерную бомбу в опасной близости от моего отряда – завораживающей красоты гриб медленно растет на глазах, и на какое-то время мы перестаем отдавать приказы, наблюдая со всех сторон, как тонут в море огня деревья, здания и линии электропередач. Претензии на историческую достоверность? Пустое… Откиньтесь на спинку кресла и получайте удовольствие. Возможности графического движка позволяют наблюдать за происходящим под любым ракурсом, в том числе глазами экипажа танка или простого пехотинца, а на эффектных скриншотах камера буквально волочится по густой траве, демонстрируя во всех деталях модели техники и камуфляж на армейской форме. Между тем авторы не собираются экспериментировать с «прямым управлением». «В современной RTS очень просто переступить грань, отделяющую стратегию от шутера, – предупреждает Кристофер. Мы не хотим превращать World in Conflict в тактический шутер. У FPS совсем другое управление, другой баланс и другая аудитория. Мы используем возможности MassTech, чтобы создать на экране потрясающую воображение картинку, но не хотим отходить от RTS-канонов».
Учитывая освежающий дизайн многопользовательских баталий, к которым можно присоединиться в любой момент, World in Conflict выглядит чрезвычайно интересно. Если авторы не блефуют, говоря о «сюрпризах» в одиночном режиме, весной следующего года Massive в очередной раз заставят говорить о себе. А как же Ground Control 3? «Я ничего не знаю об этом», – улыбается дизайнер World in Conflict, сворачивая шею очередной бутылке Miller. Конечно, мы понимаем: пусть это будет еще один сюрприз. СИ



1С
Ассоциация магазинов
Мультимедиа
По вопросам сетевых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
YOU ARE EMPTY
"Ураганный шутер в декорациях советского тоталитаризма. Такого ты еще не видел!"
PC Игры.
Реклама
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.
DIGITAL SPRAY
MANDEL ARTPLAINS

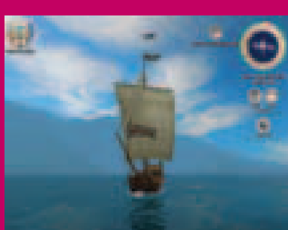
ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Seaward.Ru Team / «Акелла»
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2006
- **ОНЛАЙН:** http://seaward.ru



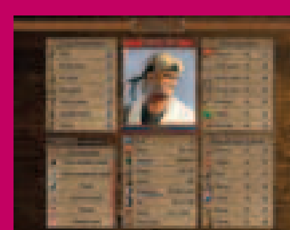
Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@crpg.ru

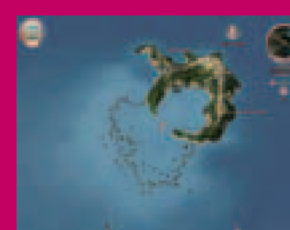


1 Гляжу на такую красоту и думаю: «Осесть, что ли, остепениться». Ну, может, годика через два или три. Или пять.









КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

КОПАЕМСЯ В ДЕБРЯХ ИСТОРИИ

Пиратская тема – поистине неисчерпаемый кладезь вдохновения и одновременно прекрасный материал для сценаристов, писателей, режиссёров, а также разработчиков компьютерных игр. Сколько благодатной почвы для приключенческих романов, фильмов и игровых проектов! Неудивительно, что поток книг и художественных фильмов пиратской тематики никогда не прекращался. А в последние двадцать лет нас всё чаще радуют компьютерные игры: от легендарных Sid Meier Pirates! до почти готовой MMORPG Pirates of the Burning Sea. Не последнее место в этом ряду занимает и один из самых знаменитых отечественных игровых сериалов – «Корсары».

В своё время первая часть произвела настоящий фурор. И ничего удивительного – «Акелле» с ходу удалось подобрать верный рецепт самого натурального флибустьерского коктейля. Пропитанная духом пиратских приключений, морских сражений, снабжённая неплохим по меркам того времени движком, игра надолго осталась в сердцах не только отечественных геймеров, но и привередливых западных игроков. Именно первая часть до сих пор считается лучшей в серии и одной из лучших игр про пиратов в истории. Сиквел волею судеб в итоге превратился в «Пиратов Карибского моря», попутно сменив концепцию. В результате неожиданной рокировки мы увидели урезанную версию планировавшейся второй части с громким названием и без Джонни Деппа в главной роли. Получилось неплохо, но совсем не то, чего ждали. Исправить ситуацию должно было «настоящее продолжение», почему-то обретшее в названии сразу цифру три. Работа над последней игрой серии шла долго, проект успел перейти в категорию долгостроев, но всё-таки вышел в декабре прошлого года. Дальнейшее развитие событий вы и сами наверняка помните. Колоссальные стартовые продажи, тонны багов, череда патчей и прочее, прочее, прочее. Разочарованная часть игроков уже успела взгрустнуть, как на горизонте замаячил ещё один проект: «Корсары: Возвращение легенды».

ОТКУДА ЭТОТ ДИКОВИННЫЙ ЗВЕРЬ?

«Корсары: Возвращение легенды» – никакое не дополнение, а самый что ни на есть самостоятельный продукт со своей концепцией, можно даже сказать, философией. Коллеги из различных изданий уже успели окрестить игру «настоящими» и «правильными» «Корсарами 3». Не хотелось бы вешать пустые ярлыки на достаточно самобытный проект, но доля смысла в такой характеристике имеется. Главным образом из-за того, что разработчики «Возвращения легенды» учли пожелания фанатов и реализовали ряд возможностей, о которых игроки просили ещё со времён самых первых «Корсаров». Здесь позвольте немного отступить от размерного повествования и рассказать о команде разработчиков. Над игрой трудится контора Seaward.Ru Team, зарекомендовавшая себя знаменитым add-on'ом к «Пиратам Карибского моря» – «Возвращение морской легенды». Собственно, нынешний проект команды вырос из этого любительского, но на удивление качественного дополнения. Помогают дебютантам программисты и другие работники из компании «Акелла». Такое вот плодотворное сотрудничество опытных мастеров и задорных, полных идей вче-



Айвазовский от игровой индустрии

Как нетрудно догадаться, «Корсары: Возвращение легенды» делаются на движке STORM 2.5, использовавшемся в третьих «Корсарах». Это, с одной стороны, здорово, с другой – не очень. «Пламенный мотор» все еще хорош в отображении морских гладей, моделировании погодных условий и других мелочах. Не авангард технологической мысли, конечно, но вполне терпимо. Этого, к сожалению, не скажешь о внешнем виде наземной части. Ландшафты, города, модельки персонажей и даже кораблей – все выглядит откровенно слабо для конца 2006 года. По счастью, это понимают и разработчики, и текстуры многих объектов в «Возвращении легенды» были заменены на новые. Пляжи, джунгли, скалы заиграли новыми красками, новые абордажные палубы радуют глаз, – одним словом, некоторые дыры оригинала были успешны залатаны. Так что будем надеяться на грамотный дизайн локаций и увлекательный игровой процесс.





1 Решительный характер Изабеллы виден сразу – твердый взгляд, почти стиснутые кулаки, предбоевая стойка. Такая дама способна сама отпор дать кому угодно.

2 Попадаются на островах и вот такие живописные уголки. Лепота.

3 Эээ... а зачем вам, сударь, столько оружия на верфи?

4 Отходим под дружественный спасительный огонь форта.







рашних энтузиастов. По словам самих разработчиков, – подобный симбиоз положительно сказался на качестве игры.

КОРСАРЫ? КОРСАРЫ. КОРСАРЫ!

Действие игры переносит нас на просторы Карибского моря второй половины XVII века. Да, господа, настоящие Карибы, с Ямайкой, Кубой, Барбадосом и еще двумя с лишним десятками островов. Прибавьте к этому материковую часть от Маракайбо до Юкатана, и, уверен, счастью предела не будет. Всего игроков ждёт 28 городов, каждый из которых тщательно спланирован и любовно прорисован. А уж про общее количество локаций и говорить нечего – им нет числа, ведь в игре вновь появились джунгли, маяки, бухты и т.д. Вот истинное раздолье для искателя приключений! Вернее, для трёх дающихся на выбор героев. Квесты – отдельная песня. Помните невзрачные шаблонные задания из «Корсаров 3»? Забудьте! Даже случайно создаваемые квесты вышли куда более интересными – спасибо серьёзно переработанной системе скриптов. Большинство заданий можно и вовсе выполнить несколькими способами. Возьмём нехитрый пример: ростовщик просит главного героя выбить из должника энное количество золотых монет. Казалось бы, чего проще – найти, уговорить или отобрать, привезти. Вот только одна беда – злостный неплательщик проживает в городе недолюбливающей нас нации. Как пробраться внутрь, если форт отправит нашу посудину на дно, едва завидев? Существует несколько способов: можно прокачать параметр «скрытность» и попытаться пробраться мимо портовой стражи, можно высадиться в какой-нибудь дикой бухте, проделать немаленький путь через джунгли, проникнуть ночью за городские ворота и, спасаясь от патрулей, добраться до таверны и переждать ночь. В конце концов, можно просто купить (или получить от губернатора) торговую лицензию, позволяющую свободно заходить во все города. И это генерируемое, простенькое задание. Неплохо, правда? Дальше – лучше. Не обойдётся дело и без огромного количества сюжетных заданий. Считайте сами: четыре «национальные» линейки (английская, испанская, французская и голландская), романтическая линейка Изабеллы (о, эта красавица ещё доставит вам хлопот!), линейка Аскольда, банды убийц и немалое количество одиночных квестов, в ходе которых игроку доведётся встретиться с золотым караваном, до предела нагруженным слитками «жёлтого металла», и даже с самим «Летучим Голландцем». И, заметьте, никакой путаницы в журнале. Всё чётко отсортировано – получилось очень удобно. Интерфейс вообще претерпел заметные изменения, обзаведясь множеством удобных возможностей.

Скучать явно не придётся. Тем более что, помимо всего вышеперечисленного, перед вами целый неизведанный мир. Неплохо реализованный режим торговли, пересмотренная боевая система с парочкой финтов и разделением холодного оружия на «лёгкое», «среднее», «тяжёлое», каждое из которых имеет свои плюсы и минусы, серьезная ролевая система с 7 основными характеристиками, 14 навыками и изрядным количеством перков – это лишь небольшой перечень достоинств грядущей игры. Ждем с нетерпением. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360, Wii

ЖАНР:
shooter.first-person.historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

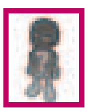
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:
EA Los Angeles

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено

ДАТА ВЫХОДА:
I квартал 2007

ОНЛАЙН:
www.ea.com



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



1 Земля видна не в иллюминаторе, а из-под купола парашюта Треверса. Скоро луч прожектора подрежет герою стропы.





2 «Так, голова на месте, руки на месте. А где винтовка? Где моя винтовка?» За секунды до высадки.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

MEDAL OF HONOR ВНОВЬ ВЫСАЖИВАЕТСЯ НА PC И КОНСОЛИ. УПРАВЛЕНИЕ БЕРЕМ НА СЕБЯ!

Насмотревшись на небывалый успех Brothers in Arms и Call of Duty 2, EA на пару с EA Los Angeles готовится запустить в начале следующего года Medal of Honor Airborne – очередное переосмысление Medal of Honor на новом движке и сразу на двух поколениях платформ.

Четыре года минуло с тех пор, как сержант Джек Барнс случайно десантировался в оккупированный немцами деревенский сарай, чтобы потом прошагать пол-Европы от Нормандии до Берлина. Его сегодняшний сменщик рядовой Бойд Трэверс из 82-й воздушно-десантной дивизии армии США начнет свой европейский поход так же – с затяжного полета в разорванном зенитками небе. Вот только куда он приземлится, решать вам. Новое нелинейное построение уровней позволяет игроку спикировать куда угодно – хоть в сарай, хоть в Рейхстаг, хоть самому фюреру на голову. Первая высадка – в Сицилии в июле 1943-го. Дальше – Италия, потом – Нормандия. Финал – операция «Огород» и операция «Университет». EA отказалась от варианта с воссозданием сразу нескольких крупных сражений или кампаний, а сосредоточилась на боевом пути главного героя. На протяжении игры вокруг будет меняться все – местность, враги, напарники. Неизменным останется только одно – сержант Трэверс. Да и это еще как повернется. Один из главных козырей игры – усовершенствованная, по сравнению с Medal of Honor: Pacific Assault, система старения. За два с половиной года окопной жизни Трэверс может преобразиться так, что мама родная не узнает.

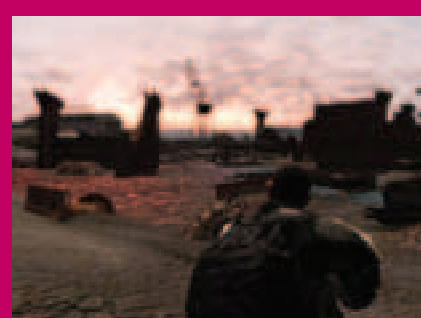
Еще в EA намерены подкупить игроков так называемым emergent gameplay – поистине революционным для MoH нововведением. Нелинейность игры будет выражаться не только в том, как и куда сможет приземлиться Трэверс, но и в том, куда он потом отправится. Традиционно напичканная триггерами и скриптами Medal of Honor освободится от сценарных оков и отпустит игрока в свободное плавание по гигантским уровням. На смену безотказной механике и автоматике приходит «человеческий фактор». Всем заправляет его величество случай. Напарники самостоятельны, и будут действовать в разных условиях по-разному. Если они не захотят идти вместе с вами в атаку на MG-42, то останутся в окопе до тех пор, пока пулемет не угомонится. Герой в это время волен добираться до гнезда MG любой дорогой. То есть, для Medal of Honor Airborne обычное дело, когда вы после быстротечной атаки возвращаетесь в отряд и видите, что от группы осталось полторы калеки. Причем каждый из бойцов может погибнуть по-своему – кто-то подорвется на гранате, кто-то, последовав за Трэверсом, осмелится обойти пулемет с фланга, но попадет под артобстрел. Ощущение стихийности всего происходящего порождают и умные противники. Немецкие солдаты, заметив Трэверса, будут преследовать его до конца, а не только до тех пор, пока он выйдет за пределы подконтрольной им территории, как это обычно бывает. Если засекут – все, не отцепятся.

Переход Medal of Honor с одних рельс, узкоколейных, на другие рельсы, ширококолейные, только начинается, и Airborne должна стать первым его серьезным ускорителем. Electronic Arts просто не имеет права оступиться. Во-первых, слишком много всего обещано, а во-вторых – сколько уже можно заниматься повторением пройденного? СИ









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PS3, Xbox360
ЖАНР: shooter.first-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Zombie Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 24
ДАТА ВЫХОДА: зима 2007 года
ОНЛАЙН: www.bethsoft.com/games/games_roguewarrior.html

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

1 Не смотрите, что MP5 с глушителем – пошуметь в игре никто не запретит.

2 Интересно – чья это лысина? Неужто самого мистера Марчинко?

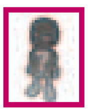
ROGUE WARRIOR

ШУТЕР СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ ОБЫКНОВЕННЫЙ.

За последние восемь лет имя Тома Клэнси (Tom Clancy) настолько примелькалось на коробках с играми, что все любители спецназа полностью выучили сюжетные ходы и имена бойцов в отрядах. Конечно же, не только автор Rainbow Six днями и ночами строчит эпопеи про суровых мужиков в приборах ночного видения и с трехдневной щетиной. Издательство Bethesda, например, откопало на книжной полке автобиографический роман Ричарда Марчинко (Richard Marcinko) про вылазки «морских котиков» в тыл врага.
Чтобы сделать тактический шутер точь-в-точь как в жизни, пригласили компанию Zombie Studios, давно знакомую с ребятами в военной форме. К слову, их предыдущие игры схожей тематики – Spec Ops – пользовались огромной популярностью еще до того, как имя мистера Клэнси стало прибыльной торговой маркой. Но теперь разработчикам предстоит решить более сложную задачу, ведь Rogue Warrior выйдет на консолях следующего поколения, где конкуренция растет с каждым днем. Да и за качество продукта коллектив ответит перед отрядом бывших «морских котиков». Но за историческую достоверность и тонкости заданий сценаристы могут не беспокоиться. Если книга рассказывала о событиях войны во Вьетнаме, то в игре поле битвы – Северная Корея. Отряд игрока забросят в тыл к несговорчивым коммунистам с дежурным заданием – выкрасть планы ядерных подводных лодок и незаметно скрыться. Но во время выполнения миссии случается кое-что неожиданное: начинается самая настоящая война. Северная Корея напала на Южную, в драку тут же ввязались соседние страны, и о небольшом отряде диверсантов в руководстве невольно забыли. Незадачливая четверка «морских котиков» побрела к «своим» через страну, кишащую врагами.
Кстати, в этой трагичной истории вам достанется роль самого Ричарда Марчинко, а три брата по оружию, с которыми вы попали в передрягу, – его друзья-сослуживцы. Способные попались бойцы – сначала справились с ополчением Вьетнама, а теперь взялись за Северную Корею. Только противники Rogue Warrior набрасываются на врага не с дедовской винтовкой, а с самым современным оружием. Обещают даже столкнуть ваш отряд со спецназом азиатской «Империи зла». Как и подобает вдумчивому тактическому шутеру, враги не станут бросаться ротами под ваши пули. Если ошибетесь и попадетесь на глаза патрулю, о незваных гостях тут же доложат по рации всей округе, а сами патрульные найдут укрытие или постараются залезть к врагу в тыл. К счастью, у вас останутся еще ходы. Например, отступить вглубь леса и дождаться, когда все уляжется.
Размеры уровней открывают море возможностей для решения задач. Как нам обещают, карты простираются на километры, а не состоят из трех складов, груды контейнеров и одного крана. Более того, в игре почти не будет скриптов и линейного прохождения. Любую цель можно достичь разными способами, от традиционной зачистки местности гранатами и пулеметными очередями до неприметных засад и бесшумных убийств ножом.
Надеемся, что обещания не останутся в мечтах авторов и хотя бы некоторые из них в полной мере отразятся в Rogue Warrior. А иначе товарищей из Zombie ждет теплая встреча и урок рукопашного боя с «морскими котиками». СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: fighting.wrestling
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: 2007 года (Европа)
ОНЛАЙН: http://www.ea.com



Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru







1 Как видно, гаражи и подворотни окончательно вышли из моды. Даешь арены под открытым небом!

2 Судя по скриншотам, броскам в третьей части будет уделяться особенно много внимания.

DEF JAM: ICON

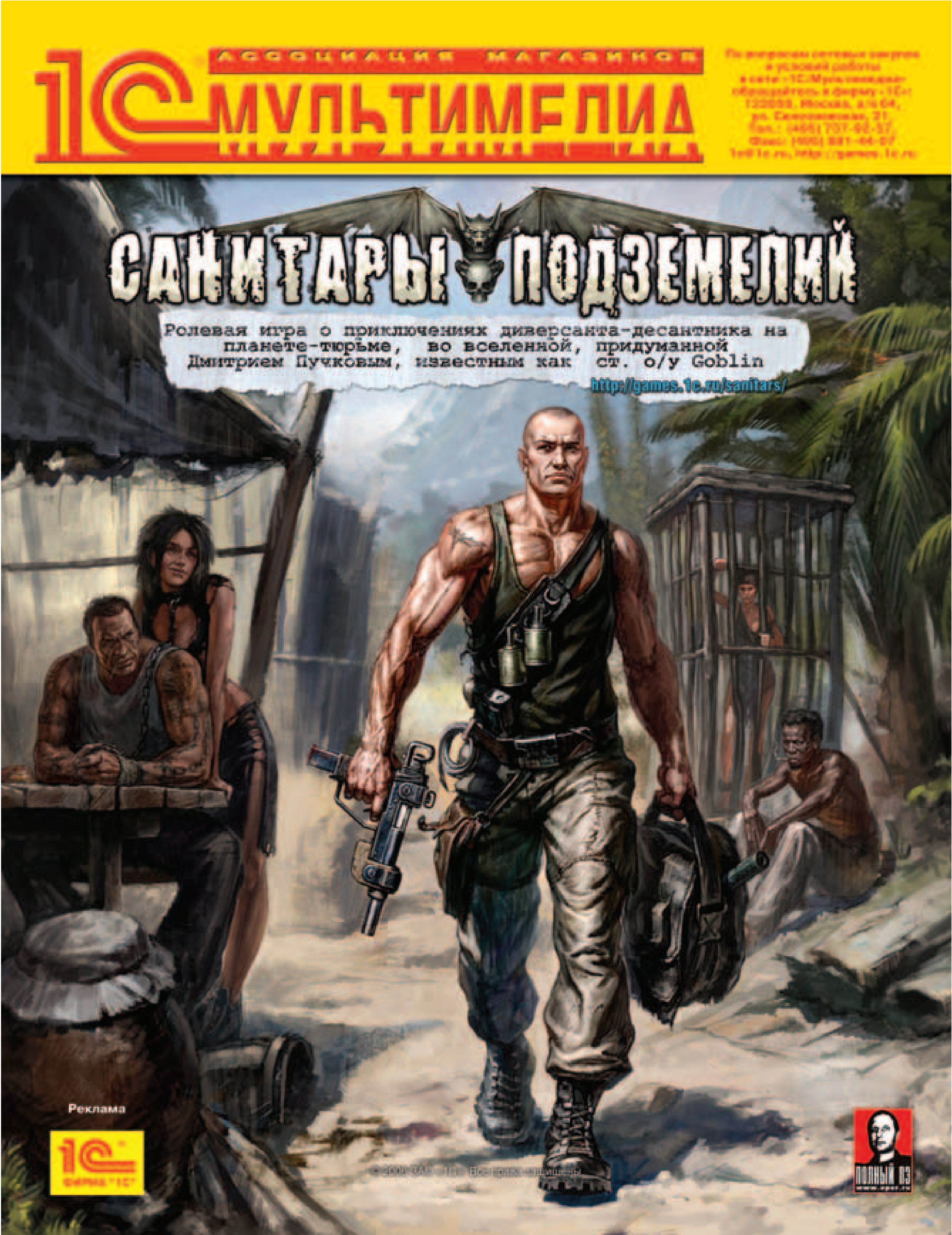
ЗДЕСЬ НЕ ЧИТАЮТ РЭП, НО ЧЕШУТ КУЛАКИ.

Стать легендой уличных боев, грозой района и званым гостем любой тусовки – конечная цель каждой игры серии Def Jam, хотя об этом и не принято говорить вслух. Это первый и действительно удачный файтинг от Electronic Arts: компания пошла особым путём, избежав заимствований у признанных лидеров жанра. Поначалу может показаться, что Def Jam держится только на необычном сплаве различных рукопашных стилей. Но это не так. И если предыдущие игры показались вам недостаточно убедительным доказательством, то в новом поколении сомнений остаться не должно.

Хотя никаких особенных изменений не произошло. Игроку вновь придётся создать виртуального бойца, которому и предстоит блистать среди уличных бандитов и доказывать свою значимость не талантами рэп-исполнителя, но грубой силой. Заработанные в боях деньги и опыт уйдут на магазины и «качалки»: внешний вид играет на репутацию бойца, а в тренажёрном зале герой разучит несколько новых приёмов и после сможет попробовать себя в новом боевом стиле. Редактор персонажей позволит соорудить как полностью выдуманного героя, так и виртуальную копию одной из «лицензированных» звёзд настоящего хип-хопа. Да и в «стандартном наборе» есть известные рэперы, вроде DMX'а и Snoop Dog'а. Создатели не скрывают, что Def Jam: Icon будет интересна в первую очередь ценителям этой субкультуры, и уже потом привлечёт внимание игроков, падких на всё новенькое. В каком именно направлении двигается третья часть сериала, до конца всё ещё не ясно. Однако из немногочисленных обещаний разработчиков можно выделить два: это роскошный графический движок (внешне сериал всегда был на высоком уровне) и повышенное внимание к деталям обстановки. Иными словами, разрушать уже заслуженное и полюбившееся никто не намерен. Совершенствовать игру начали с технической части, благо возможности и Xbox 360 и PlayStation 3 это позволяют. А вот доберётся ли ветер перемен до игровой концепции, мы узнаем ещё нескоро.

Как и раньше, в боевом отношении в Def Jam: Icon царит полнейшая свобода. Игрок вправе выбрать для бойца стиль, и, если вдруг покажется мало, разучить новый. Постепенно список возможностей разрастётся до той отметки, когда цель «победить» отходит в совсем тёмный угол, вытесняемая желанием «победить красиво». Причём совершенно неважно, какой путь выбрать: реслера, кикбоксёра или уличного драчуна. Это не файтинг в привычном понимании жанра – здесь придётся не столько смотреть на полоску жизни и линейку энергии, сколько зрелищно перехватывать удары и ловить за хвост удачу. Повалить противника на землю и надавать тумаков уже сидя на нём верхом, либо же проехаться его лицом по стене, после чего сбить с ног и продолжать пинать до тех пор, пока он не прекратит сопротивляться. Это одно из слагаемых успеха.

Кто из чернокожих кумиров на самом деле сильнее и получится ли у Electronic Arts ещё раз прыгнуть выше головы – вот два главных вопроса из тех, что волнуют поклонников серии. Пока всё держится на «честном слове», но и причин для недоверия, в общем-то, нет. СИ

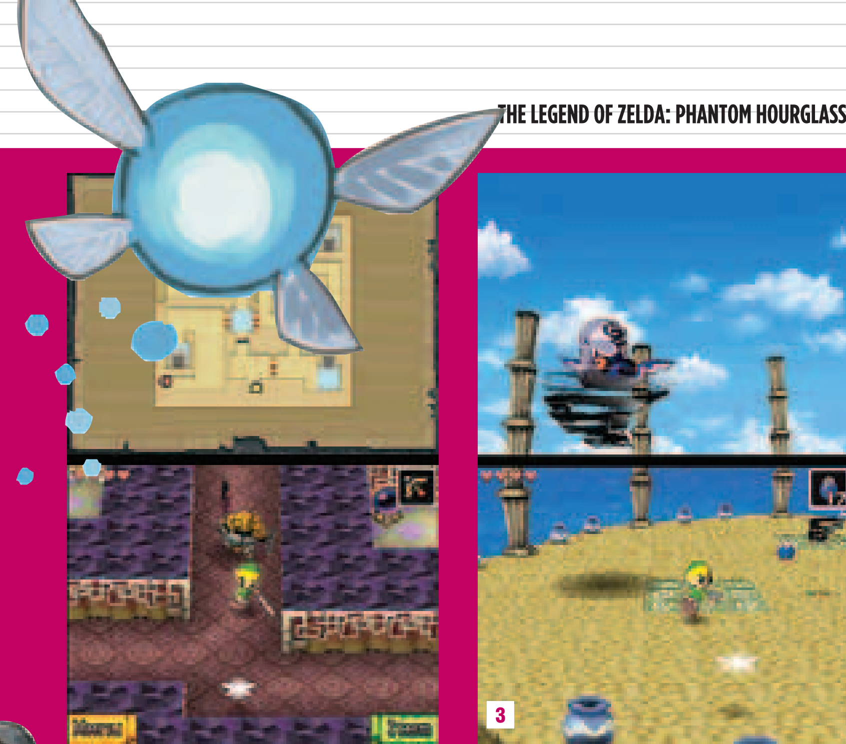


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin
http://games.1c.ru/sanitars/
Реклама
1С
ФИРМА "1С"
ПОЛНЫЙ ПЭ

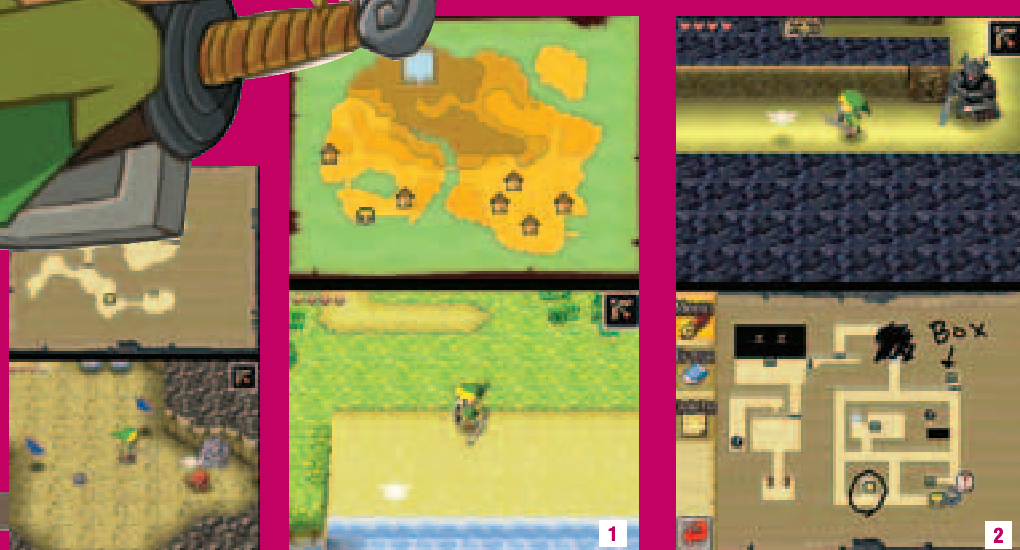
1 Хотя DS, конечно, далеко до GameCube, выглядит Phantom Hourglass на ура.

2 В узких коридорах уклоняться от встречи с противником особенно трудно.

3 Нанести урон летающему боссу иначе как дикорастущими бомбами не получится.







THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

ВСЛЕД ЗА БРАТЬЯМИ МАРИО И ПОКЕМОНАМИ NINTENDO ГОТОВИТСЯ ВЫПУСТИТЬ НА DS И НОВУЮ THE LEGEND OF ZELDA.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo EAD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
ДАТА ВЫХОДА:
начало 2007 года
ОНЛАЙН:
http://www.nintendo.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Бедняга Линк – не успел в очередной раз расправиться с Гэнондорфом, и тут же угодил в новую передрягу. И года не прошло после решающей битвы со злодеем, а наш герой уже оказался один-одинёшенек на каком-то заброшенном острове. Теперь ему предстоит не только найти друзей, но и решить сотни разнообразных головоломок, победить немало врагов и разгадать тайну загадочного острова.

СТИЛУС ВМЕСТО КНОПОК

Собственно прохождение игры, судя по всему, не отклонится от давно сложившейся схемы – получаем некую предварительную установку, ищем подземелье (или что-нибудь в этом роде), после чего отважно лезем туда драться с монстрами и ломать голову над очередной порцией ребусов.
Как легко догадаться, главное отличие Phantom Hourglass от предшественниц – в управлении. Разработчики сочли кнопки пережитком прошлого и всё внимание сосредоточили на стилусе и тактильном экране DS. Любые действия Линка, будь то удары мечом, стрельба из лука или метание бумерангов, осуществляются исключительно с помощью «волшебной палочки». Причём в случае с бумерангом от вас потребуется не просто ткнуть в нужную цель, но и нарисовать орудию траекторию будущего полёта.
Карту уровней традиционно разместят на верхнем экране, однако игрок сможет временно «переносить» её и на нижний дисплей – например, чтобы сделать какие-нибудь полезные пометки, либо обозначить стилусом дальнейший маршрут для морской посудины. В последнем случае нам разрешат совмещать функции рулевого и канонира, расстреливая из пушки рискнувших оказаться поблизости супостатов. А вот сражения с боссами – по крайней мере, некоторые из них – займут сразу оба экрана.
Хотя в Phantom Hourglass большую часть времени используется традиционный для старых серий The Legend of Zelda вид сверху, графика будет полностью трехмерной, да и камера на поверку оказывается не столь уж статичной, как может показаться, – кое-где дизайном уровней предусмотрена резкая смена ракурса. Кстати, по скриншотам нетрудно заметить, что Phantom Hourglass как две капли воды похожа на The Legend of Zelda: Wind Waker. И это при том, что в грядущей Twilight Princess от cell-shaded графики разработчики решили отказаться.

ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА

Как и во многих проектах для DS, разработчики уделили особенно пристальное внимание многопользовательскому режиму. Ждать грандиозных побоищ с участием десятков Линков (или Гэнонов?), увы, не приходится, а вот сыграть вдвоём – всегда пожалуйста. Правда, не рассчитывайте на совместное прохождение или что-нибудь подобное. Вместо этого вам предложат сыграть в некий вариант Pac-Man, «разбавленный» традиционным Capture the Flag. В задачу одного из участников, который управляет Линком, входит дотащить так называемый Force Gem до определенного места на карте (своего рода базы). Второй игрок, контролируя трех темных рыцарей, должен всеми силами этому помешать. Однако, как только Линк будет пойман, игроки поменяются ролями.

ОТСЧЕТ ПОШЕЛ

Хотя не все представители семейства The Legend of Zelda добивались безусловного успеха (вспомним ту же The Four Swords для GameCube), все они без исключения были действительно хорошими играми.
И Phantom Hourglass едва ли нарушит эту традицию. Стало быть, у владельцев Nintendo DS есть все основания ожидать появления нового мегахита. Мы даже затрудняемся сказать, которого по счету. СИ

ВЫ ОТПРАВИЛИ 10 000 ВОИНОВ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД НА ОСВОБОЖДЕНИЕ СВЯТОЙ ЗЕМЛИ



ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ ЖЕНИТЬ ЮНУЮ ПРИНЦЕССУ НА ВАШЕМ ЗАКЛЯТОМ ВРАГЕ



ВЫ ДОЛЖНЫ ВОЗВОДИТЬ КРЕПОСТИ, ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ СВОИХ ПОДАННЫХ



СРАЖЕНИЯ – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!



ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ + КОЛЛЕКЦИОННАЯ МОНЕТА

в магазинах «СОЮЗ», «М.Видео», «Видеоленд», «Хит-зона»!

Купите диск с эксклюзивной демо-версией Medieval 2: Total War за 199 рублей и получите в подарок коллекционную монету, созданную по образцу, имевшему хождение в средневековой Франции XIV века, а также скидку 200 рублей при покупке полной версии игры!



www.totalwar.com

12+

www.pegi.info

PC DVD ROM

TOTAL WAR

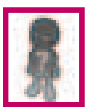
CREATIVE ASSEMBLY

SEGA

www.sega.co.uk

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3
- **ЖАНР:** adventure.third-person. modern.eyetoy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** SCEE
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год
- **ОНЛАЙН:** www.scee.com



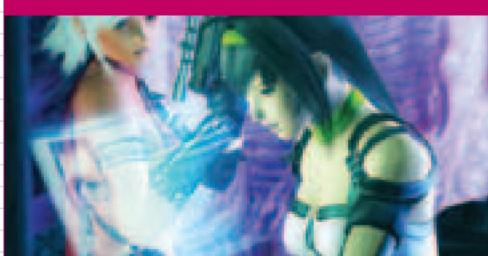
Автор:
Евгений Закиров
orange.range@mail.ru



1 Одна героиня приветлива, и ее легко рассмешить. Ее подружка часто ходит хмурой.



2 Пока графика не очень впечатляет – модели прохожих лишены деталей, а здания за спиной девушек будто сделаны из картона.



EYEDENTIFY

ВИРТУАЛЬНЫЕ ШПИОНЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

Новая волна игр семейства EyeToy обещает стать одним из главных, но пока что припрятанных козырей PlayStation 3. В прошлом году на E3 показали один из таких проектов – Eyedentify, но с тех пор о нём ничего не было слышно. SCEI привезла совершенно другие игры, а интерес к новёхонькой камере EyeToy затерялся в обсуждении дел более насущных. Впрочем, Eyedentify ещё рано списывать со счетов. Занимательные мини-игры остались доживать свой век на PS2, в то время как для её преемницы готовится полноценный проект из когорты шпионских боевиков.

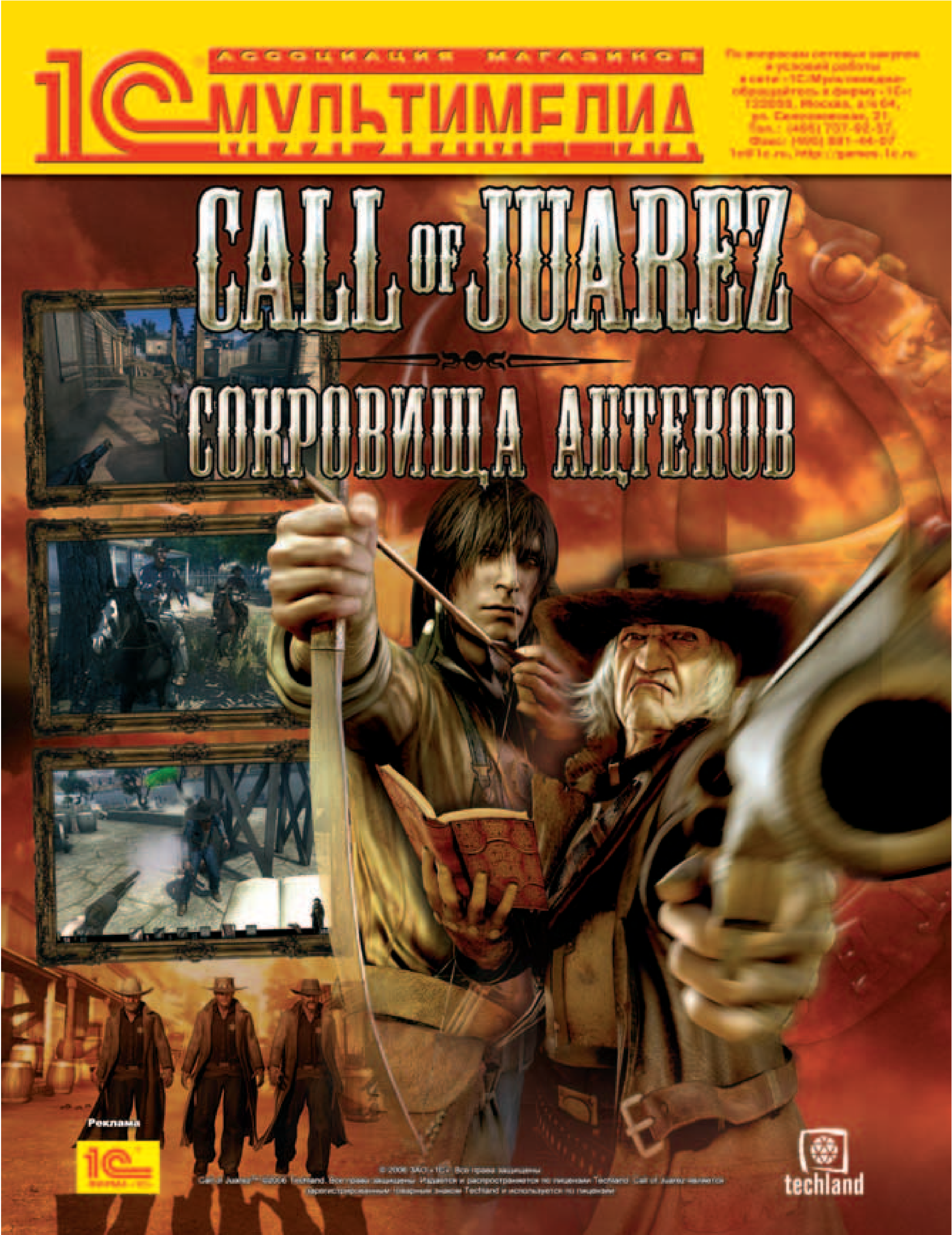
В распоряжении игрока оказываются две девушки, которые выполняют секретные поручения тайной организации. К сожалению, чем занимается эта организация и можно ли назвать одетых в пёстрые наряды героинь спасителями человечества, пока неизвестно.

Стандартный контроллер, судя по всему, попросят отложить ещё на входе – управлять секретными агентками можно лишь устными приказами или жестами. Изображение «Чарли» передается сразу на несколько мониторов, в том числе и на КПК героинь. Таким образом можно поддерживать связь даже в самые жаркие минуты, когда от лидера требуется быстро принять правильное решение или расколоть какую-нибудь задачку. В трейлере, например, пока одна героиня отстреливалась от так и не показанных противников, другая второпях набирала какой-то код. И всем этим процессом руководил босс-игрок, чьё лицо отображалось на большом дисплее над их головами. Девочки, между тем, отнюдь не беспомощные, и сами берутся за опасные задания. Залезть на танк и заложить бомбу, перестрелять из снайперской винтовки конвой или незамеченными пробраться на вражескую базу – таким делам обучены пока ещё безымянные шпионки. Кроме того, не лишены они и чувства юмора. Так, стоит игроку засмеяться над шуткой или забавным случаем, и одна из героинь обязательно присоединится к веселью. Другая же непременно разозлится, обидится, пригрозит пальцем и на какое-то время вовсе откажется общаться с нахальным игроком, посмевшим её подколоть. С виртуальными агентшами дозволяется побеседовать о целях текущей миссии и можно даже приветливо махнуть им рукой, мол, вольно.

На разговорах стоит задержаться подробнее. Поначалу всё выглядит весьма стройно, однако первый же трейлер показал бреши в логике диалогов. В связи с этим обозначенные создателями «беседы с героинями» вряд ли найдут отражение в финальной версии Eyedentify, либо окажутся заранее «вклеенными» в сюжетную линию монологами, где игроку останется лишь кивать да поддакивать. Или вопить, перебивая девушек и вызывая тем самым их справедливые упрёки.

В большинстве случаев голос, вероятно, будет использоваться лишь для подтверждения принятой миссии, согласия с предложением одного из агентов и т.д. Именно этот кусочек и был продемонстрирован: героини мало того что не смогли назвать игрока по имени, так ещё и вопросы задавали недалёкие – ответ на них подразумевает либо «да», либо «нет». Будем надеяться, это лишь признак ранней стадии разработки и вскоре нам покажут что-нибудь более впечатляющее. Сейчас ясно одно: ничего подобного нам пока видеть не доводилось.

И пусть вас не смущает секретность и таинственность, в которую с головой укутана Eyedentify. В конце концов, шпионы – люди скрытные. СИ


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам сетевых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
CALL OF JUAREZ
СОКРОВИЩА АЦТЕКОВ
Реклама
1С
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
Call of Juarez™ ©2006 Techland. Все права защищены. Издается и распространяется по лицензии Techland. Call of Juarez является
зарегистрированным товарным знаком Techland и используется по лицензии.
techland

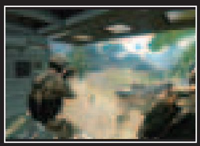
ЧТО ЗНАЕМ?
Шутер от создателей Far Cry, которые обещают невиданный уровень графики и незабываемые сцены, вроде нападения инопланетного «треножника» на авианосец.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Технологического прорыва и рождения нового эталона в жанре – делать хуже с выходом ЭТОЙ игры должно стать просто неприличным!

Crysis

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД













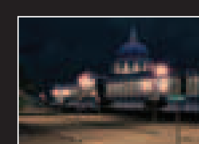
ЧТО ЗНАЕМ?
Продолжение легендарной отечественной серии автосимуляторов с экономическими элементами, действие которой на сей раз перенесено в США.

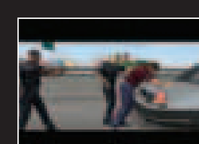
ЧЕГО ЖДЕМ?
Увлекательного сюжета, захватывающих гонок на грузовиках, тысячи километров трасс виртуальной Америки.

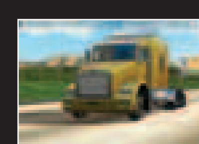
Дальнобойщики 3: Покорение Америки

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД









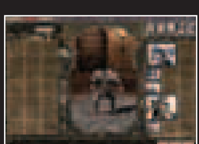
ЧТО ЗНАЕМ?
Знаменитый художник Андрей «Angry» Иванченко основал собственную студию и трудится над третьей частью сериала пошаговых стратегий.

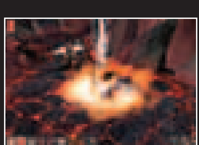
ЧЕГО ЖДЕМ?
Трех разных рас, продвинутой ролевой системы и современного трехмерного движка.

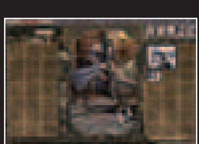


Disciples III: Renaissance

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД










НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНАМИ!
МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!
Реклама
1С
paradox
INTERACTIVE
КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ
II
Stardock
snowball.ru
искусство побеждать

ЧТО ЗНАЕМ?
Создатели «Космических рейнджеров» решили «творчески переосмыслить» родоначальницу серии Heroes of Might and Magic – King's Bounty.

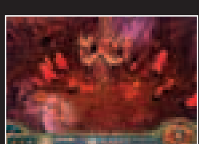
ЧЕГО ЖДЕМ?

Путешествий по нескольким континентам, поисков могущественных артефактов, тактических сражений с разнообразными фэнтезийными существами.

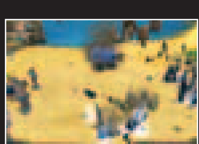


Легенда о рыцаре

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД










1С Ассоциация магазинов
Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
uaz 4x4
Полный привод
4X4 GAME.RU
модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
пять регионов России
погодные условия, влияющие на прохождение трасс
реалистичная физическая модель и модель повреждений.
Реклама
www.4x4game.ru
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены
© 2006 Avalon Style Entertainment. Все права защищены

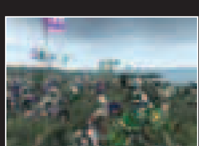
ЧТО ЗНАЕМ?
Воссоздание самой бурной поры в истории Старого Света: эпохи гражданских и религиозных войн, походов и завоеваний, научных и географических открытий.

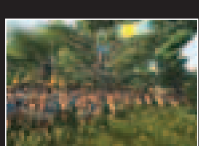
ЧЕГО ЖДЕМ?
Грандиозных сражений тысяч тщательно смоделированных юнитов, дипломатических интриг и государственных забот.

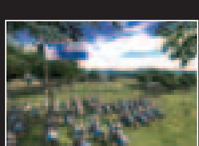


Medieval 2: Total War

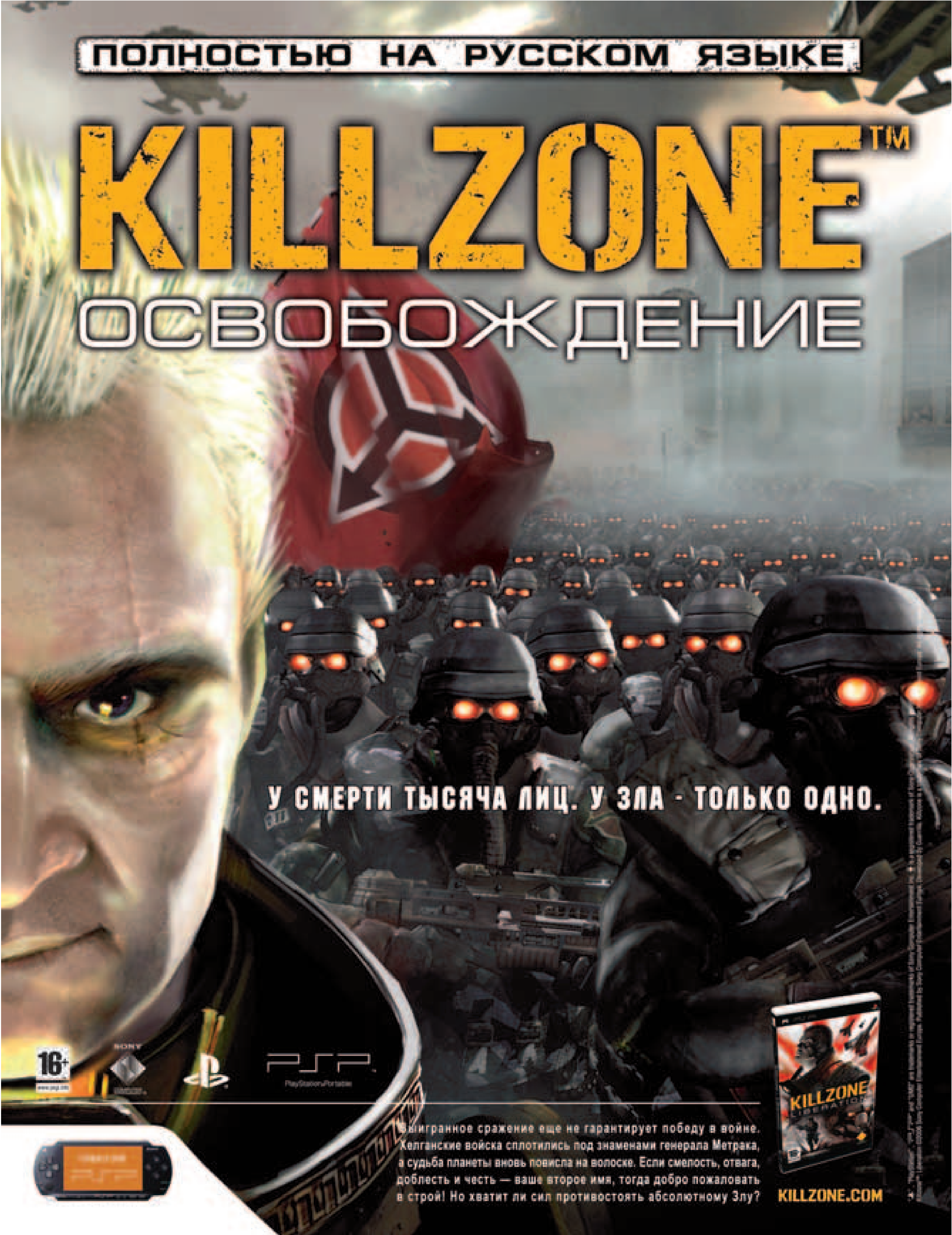
ПЛАТФОРМА: PC | **КОГДА:** КОНЕЦ 2006 ГОДА










ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
KILLZONE™
ОСВОБОЖДЕНИЕ
У СМЕРТИ ТЫСЯЧА ЛИЦ. У ЗЛА - ТОЛЬКО ОДНО.
16+
SONY
PSP
PlayStation Portable
Выигранное сражение еще не гарантирует победу в войне. Хелганские войска сплотились под знаменами генерала Метрака, а судьба планеты вновь повисла на волоске. Если смелость, отвага, доблесть и честь — ваше второе имя, тогда добро пожаловать в строй! Но хватит ли сил противостоять абсолютному Злу?
KILLZONE
LIBERATION
KILLZONE.COM

Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА. ЕСЛИ ЖЕ ВАМ ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВОТ ОНИ, ЛЮБУЙТЕСЬ!

PC

Company of Heroes



Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Подобные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная до блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment

Neverwinter Nights 2



Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали долго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не подвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в придачу обеспечат игре долгую жизнь.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



Добротная одиночная кампания с сюжетными развилками и отличный мультиплеер – все это четвертая часть похождений Сэма Фишера. Жаль только, заслуженный движок не соответствует меркам консолей нового поколения.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
2	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
3	Splinter Cell: Double Agent	PC, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
4	Gothic 3	PC	role-playing.PC-style	Александр Каныгин	№23(224)
5	Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	PC, Xbox, Xbox 360, PS 2	action.platform.3D	Александр Каныгин	№22(223)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Guild 2	PC	strategy.tycoon	Олег Хажинский	№21(222)
8	Paraworld	PC	strategy.real-time.sci-fi	Илья Ченцов	№21(222)
9	GTR 2	PC	racing.GT	Ашот Ахвердян	№20(221)
10	Battlefield 2142	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№20(221)

ПРИСТАВКИ

Tekken: Dark Resurrection



Два новых персонажа, уйма дополнительных приемов, основательно «перекопанный» баланс и потрясающая, просто-таки невиданная на PSP-просторах графика! Tekken: Dark Resurrection серьезно изменяет и дополняет и без того отличную пятую часть культового файтинга.

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: fighting.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «СОФТ Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Namco

New Super Mario Bros.



Немало людей игры про Марио недолюбливают с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмибитной графикой, антикварным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцесс. Но все прочие геймеры твердо знают, что в плохую игру Марио ни ногой!

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo

LocoRoco



Совершенно фантастическая, определенно крышесносящая и очень-очень музыкальная игра – первая для PSP полностью на русском языке. Помогите маленьким локороко спасти их чудесный мир от злых Ойя, Мойя и Койя, и они с удовольствием споют вам свою веселую песенку!

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEJ

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Tekken: Dark Resurrection	PSP	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaceMan	Ожидается
2	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
3	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашко, Константин Говорун	№13(214)
4	Metal Gear Solid 3: Subsistence	PS2	action-adventure.stealth	Игорь Сонин, Наталья Одинцова	№22(223)
5	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евений Закиров, Сергей Цилюрик	№22(223)
6	Disgaea 2: Cursed Memories	PS2	role-playing.tactical.fantasy	Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова	№21(222)
7	Yakuza	PS2	action-adventure/role-playing	Red Cat, Александр Устинов	№19(220)
8	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	special.edutainment	Сергей Цилюрик, Артём Шорохов	№15(216)
9	Splinter Cell: Double Agent	Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
10	Kingdom Hearts 2	PS2	role-playing.action-RPG	Игорь Сонин, Константин Говорун	№14(215)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Harvest Moon DS (DS)

Свершилось. PlayStation 3 (если удастся достать американскую версию) и Nintendo Wii уже с нами. Со следующей зарплаты постараюсь приобрести и то, и другое. Можно взять еще в кредит нормальный телевизор с высокой четкостью (чтобы поддерживал разрешение 1080p, на которое способна PS3) за десять тысяч долларов и угодить в рабство к банку, но лучше не стоит. Никогда не думал, что мощный игровой PC окажется дешевле, чем комплект из консоли и необходимых для нее аксессуаров.

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

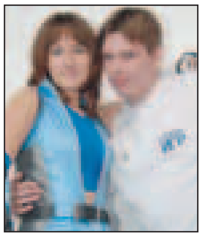


СТАТУС:
Акула пера

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Crimsonland

Не успел отшуметь «ИгроМир», как надо ехать в Киев, на Casuality Europe: East 2006 – первую специализированную конференцию на территории Восточной Европы, посвященную проблемам и перспективам развития индустрии казуальных игр. Ей посвятили немало докладов на Game Developers Conference Russia, а теперь вот отдельное мероприятие – рынок развивается очень бурными темпами, и необходимость просто назрела.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Asuka's Best Fan

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Shenmue II

Вот чем хороши видеоигры, так это нетребовательностью к пространству. Пример из личного опыта: ну некуда в уютной, но крошечной квартире поставить аэрохоккей, не размахнуться как следует гротиком в гартсе, а о настольном футболе можно только мечтать. Хочется «Монополии»? Сдвигай кровать! Зато четыре геймпада под телевизором помещаются запросто. И даже EyeToy, барабаны, лайтганы, микрофоны и DDR-коврики по углам распихать получилось!

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Battlefield 2142
Table Tennis

Как мы все знаем, револьвер – это «the greatest handgun ever made». Чтобы в Москве пострелять в тире из револьвера (настоящего, но, правда, спортивного), не нужно никаких справок о психическом здоровье, достаточно одного паспорта. Даю наводку: Центральный стрелково-спортивный клуб РОСТО, Волоколамское шоссе, д.86, http://www.cssk.ru. Будьте готовы: один выстрел – 50 рублей.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

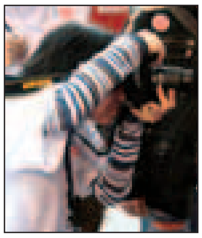


СТАТУС:
Internet Download

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gyakuten Saiban 2
Final Fantasy XII

Совсем недавно узнал о существовании «первого в мире анимационного реалити-шоу» – Drawn Together. Восемь персонажей, ютящиеся под одной крышей, максимально архетипичны – благодаря чему связанные с популярными архетипами клише высмеиваются в шоу крайне часто и жестоко. Чего стоит только Ксандир, построкуй бисенен с бесконечными жизнями, находящийся в «нескончаемом путешествии во спасение своей девушки»!

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII

Зарисовка с «ИгроМира»: иду по лестнице на второй этаж. Навстречу семенит старушка, а из авоськи призывно торчат свернутые постеры. «Какой кадр! – думаю, – Играм все возрасты покорны!» Навожу фотоаппарат, и тут она вскидывает голову, профессионально разворачивается спиной и с крейсерской скоростью несется вниз. Что вы думаете? Бабушка оборачивалась, уже удрав от меня в спасительную тень стендов, и снова партизанскими перебежками мчалась вдаль.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

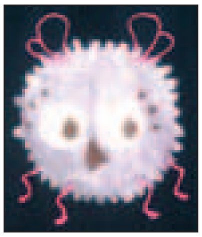


СТАТУС:
альц-геймер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Urban Dead
LEGO Star Wars II

Моя, в общем-то, шуточная статья «Игрокомиксы для чайников» уже начала приносить плоды: в редакцию пришел первый читательский комикс. Интересно, уместится ли в пятикилобайтную колонку руководство для начинающих разработчиков игр? Хотя, если все читатели начнут делать игры, кто же станет покупать журнал? С другой стороны, нам по крайней мере будет о чем писать, кроме этих дурацких консолей нового поколения.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
фея гречневой каши

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Okami In Memoriam II
Fable: The Lost Chapters

Дано: условие первое. За окном, а вслед за тем в квартире, похолодало. Организм требует калорий, чтобы согреться. Условие второе: хитрецы-разработчики громоздят загадку на загадку. Утомленные мозги вопят об углеводах. Требуется… да понятно же, что требуется. Вчера слопала целую упаковку эклеров. Вторая ждет своего часа в холодильнике. Бедная талия! Вот доиграю в In Memoriam II и перейду на гречку.

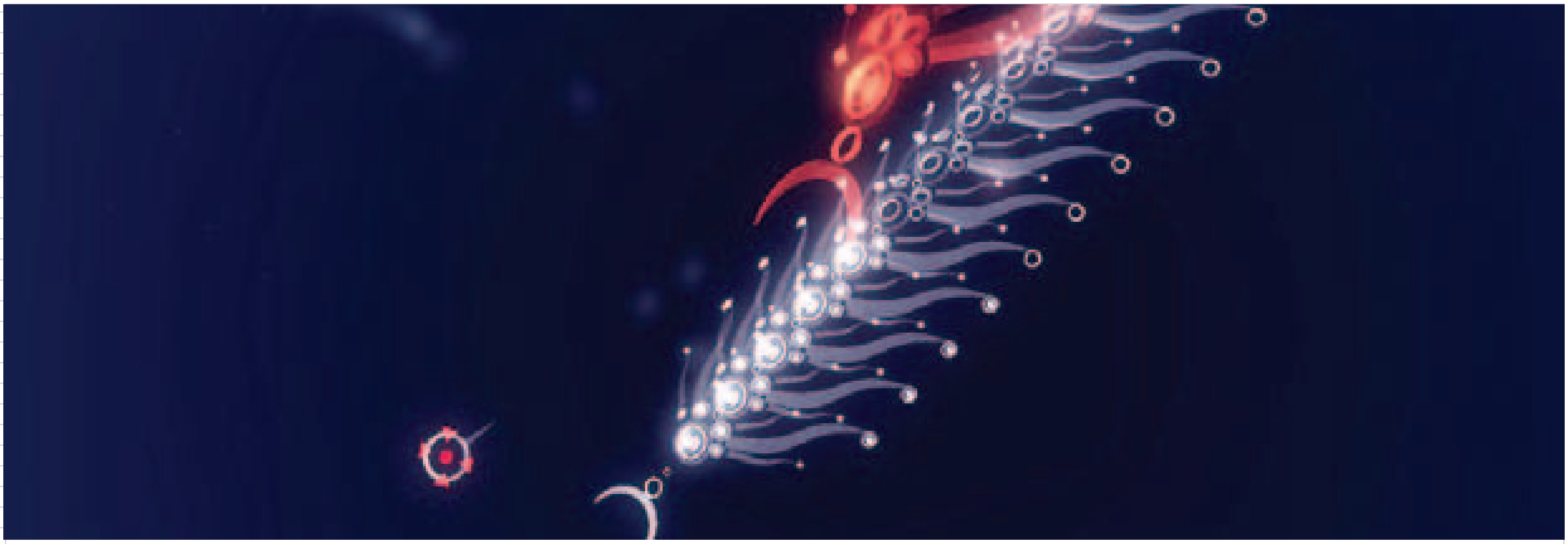
Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Evil Kid

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII

Новогодние каникулы кажутся одуряюще близкими и бессовестно далекими. А издатели продолжают и продолжают штамповать хиты всех мастей. Последние крохи свободного времени приходится распределять между поисками секретных эсперов в Final Fantasy XII, игрой в прятки с локустами в Gears of War и долгими изматывающими войнами с соседями в киношно-эпохальной Medieval 2: Total War. Какое же все-таки счастье, что PlayStation 3 не хватило на всех желающих.





Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ДРУГОЙ ПУТЬ В ОДНО МЕСТО

31 ОКТЯБРЯ MICROSOFT ОПУБЛИКОВАЛА НОВУЮ, «ОСЕННЮЮ» ПРОШИВКУ ДЛЯ XBOX 360. СПИСОК ОБНОВЛЕНИЙ ВЫГЛЯДЕЛ ТОСКЛИВО: НУ КОМУ В ЗДРАВОМ УМЕ ПОНАДОБИТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ВОСПРОИЗВОДИТЬ ЧЕРЕЗ XBOX 360 ПОТОКОВОЕ ВИДЕО В ФОРМАТЕ WMV? СЕРЬЕЗНОЕ ИЗМЕНЕНИЕ БЫЛО ТАК И ВООБЩЕ ОДНО: ПОДДЕРЖКА ИГР И ВИДЕО В ПЕРЕДОВОМ РАЗРЕШЕНИИ 1080P. «НЕТ, СРЕДИ ПОЧТИ СОТНИ АНОНСИРОВАННЫХ ЗАПЛАТОК ДОЛЖНО БЫТЬ ЧТО-ТО ПОЛЕЗНОЕ», – ПОДУМАЛ Я И РЕШИЛ ИЗУЧИТЬ ПОЛНЫЙ СПИСОК.

Впрочем, это всё присказка, сказка только начинается. В полном списке нашелся и такой пункт: «добавлена опция автоматического скачивания новых демо-версий». «О-ла-ла, – подумал я, – как чувствовал, найду что-нибудь полезное!» Мой энтузиазм, однако, был преждевременным. Опция такая действительно есть, но она относится только к демо-версиям игр с Xbox Live Arcade, к крошечным и простеньким «аркадным» играм, которые можно тут же приобрести через Сеть за символическую плату в несколько паршивых долларов. «Ну и ладно, не очень-то и хотелось, – подумал я, – всё равно эта опция будет запрятана так глубоко в меню настроек, что никто её никогда не найдёт». О, как я ошибался. Из всех настроек Xbox 360 только автоматическое скачивание демо-версий с Xbox Live Arcade вынесено из глубин меню опций на свет божий, на самое видное место, прямо в центральное меню игр. «Включи меня сейчас же!» – кричит изо всех сил огромная кнопка.

Этот пример отлично характеризует отношение Microsoft к современным играм. Самые серьёзные изменения в осенней прошивке коснулись именно меню Xbox Live Arcade, и это закономерно: сцена онлайн-дистрибуции сейчас развивается наиболее бурно. Статистика показывает, что более 60% всех пользователей Xbox 360 хоть раз скачивали игры с Xbox Live Arcade, причём каждое пятое скачивание демо заканчивалось покупкой полной версии игры. Кстати, в свежей прошивке в описании игры появляется кнопка «рассказать другу», за которой – возможность быстро отправить сообщение о понравившейся игре товарищу по Xbox Live. А когда компания на два дня опубликовала бесплатную полную версию Texas Hold 'Em (покера для Xbox 360), скорость скачивания редко опускалась ниже одной копии в секунду – это ли не показатель успеха?

И хотя консольная онлайн-дистрибуция небольших игр за небольшую плату впервые появилась на Xbox, идея давно витала в воздухе. И Nintendo Wii, и PlayStation 3 будут предоставлять подобные услуги. Сетевой блог Three Speech, «полуофициальный» рупор Sony, взял интервью у Фила Харрисона, главного человека по разработке игр во всей Sony (с таким же успехом Фил мог бы сам взять у себя интервью, но это сейчас не важно). «В прошлом году на GDC мы анонсировали новый проект, призвали всех заинтересованных разработчиков делать игры специально для нас. Мы будем спонсировать и издавать их проекты – хотя в нашем случае правильнее сказать не «издавать», а «распространять через Сеть». Прямо сейчас в разработке находится сорок таких игр для PlayStation 3. Одну из них, flOw, мы уже показали на TGS, и игра была принята более чем радушно... Я хочу, чтобы разработчики постоянно делали что-то новое. Мы не загоняем игры в гетто одного жанра или одного формата. На прочих консолях мы увидим в основном двухмерные ретро-игры, и только у нас будут конфетки, использующие богатые возможности 3D-графики PlayStation 3». «Полуофициальный блог» делает замечание, что, мол, благородная Sony из своего кармана платит разработчикам, чтобы те создавали новаторские игры, – но это лишь полуправда, ибо Sony ещё здорово нагреет руки на распространении. Это во-первых. Во-вторых, фразу про «богатые возможности 3D-графики PlayStation 3» можно воспринимать всерьёз. Хорошая графика и размер в пару десятков мегабайт могут запросто ужиться друг с другом. Известен пример PC-шутера .kkrieger, трёхмерного FPS объёмом в 96 килобайт (да, девяносто шесть килобайт). В-третьих, flOw действительно был на TGS. Это римейк флэш-игры, созданной в институтские годы одним из студентов Университета Южной Каролины. Оригинальная флэш-игра об эволюции простейших в питательном растворе доступна в Сети бесплатно по адресу http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing, и мало отличается от версии для PS3. Последняя может похвастаться разве что немного более продвинутой, но такой же схематичной графикой. Что ещё интересного ждёт нас среди онлайновых тайтлов на PS3? Шутер Blast Factor (клон Geometry Wars с Xbox 360), головоломка Go! Sudoku!, «пуцця» (то есть паззл) Go! Swizzleblock2, гоночки Calling All Cars, не нуждающиеся в рекомендациях Lemmings 2. Большинство игр поддерживает разрешение 1080p, но ни о каком использовании «богатых возможностей 3D-графики PlayStation 3» речи пока не идёт. Ключевое слово здесь – «пока». Чем шире будут каналы доступа в Интернет, тем больше мегабайт будут занимать эти игры, пока однажды не достигнут размера в несколько гигабайт... Фил Харрисон также сказал и такую замечательную фразу: «В каждой PlayStation 3 есть жесткий диск. Это означает, что мы не ограничены в размере игры. А это, в свою очередь, снимает ограничения и с гейм-дизайнеров». Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы угадать, куда это всё катится. Скачиваемые игры будут расти в размерах, пока однажды граница между ними и «коробочными» тайтлами не перестанет существовать. В этот день мы войдём в счастливое будущее победившей онлайн-дистрибуции. Закроются игровые магазины, издатели пойдут по миру, вымрут пираты, исчезнет рынок подержанных игр, а разработчики никогда не вспомнят о затратах на логистику и упаковку.

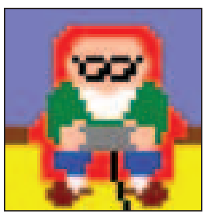
В прошлой же колонке я показывал, как обычные, «коробочные» игры уже сейчас тяготеют к модели онлайн-дистрибуции. Так что пословица правильно говорит: все пути ведут в одно место. Только это отнюдь не Рим.




Ассоциация магазинов
1С:Мультимедиа
Время теней
Магия крови
Продолжение "Лучшей RPG 2005" и "Лучшей игры года 2005" по версии Gameland Award
- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий
Реклама
www.bloodmagic.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2006 SkyFallen Entertainment. Все права защищены
SKY FALLEN



Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ОТ ВОГОНСКОГО ДО ЗАМГРХА

СУ-СУ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ! ТЕМА СЕГОДНЯШНЕЙ ЛЕКЦИИ – «ИСКУССТВЕННЫЕ ЯЗЫКИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ». ЛЮДИ НАЧАЛИ ПРИДУМЫВАТЬ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ МИРЫ И СКАЗОЧНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ ЗАДОЛГО ДО ПОЯВЛЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. ТОГДА ЖЕ СОЗДАТЕЛИ ЭТИХ МИРОВ ПОНЯЛИ, ЧТО НЕДОСТАТОЧНО ПРОСТО РЕШИТЬ, КАК ВЫГЛЯДЯТ ЭЛЬФЫ, ИЛИ, СКАЖЕМ, СЕЛЕНИТЫ – ПО-НАСТОЯЩЕМУ УБЕДИТЕЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ДОЛЖНО РАССКАЗЫВАТЬ И О КУЛЬТУРЕ ЭТИХ СУЩЕСТВ. В ЧАСТНОСТИ, О ЯЗЫКЕ. ЕСТЕСТВЕННО, ОН ДОЛЖЕН ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ЯЗЫКА ЧИТАТЕЛЕЙ КНИГИ – ЭТО ОДНОВРЕМЕННО СОЗДАЕТ НЕКУЮ ОТЧУЖДЕННОСТЬ, ПОЗВОЛЯЮЩУЮ ПОВЕРИТЬ, ЧТО ДЕЙСТВИЕ ПРОИСХОДИТ НЕ ЗДЕСЬ И НЕ СЕЙЧАС, И УСИЛИВАЕТ ПОГРУЖЕНИЕ В ИНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ.

С появлением компьютерных игр разработчики взяли на вооружение этот приём. Неудивительно, что одним из первых примеров стал проект жанра interactive fiction, сделанный по книге Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984). В игре (и в книге) герой, попав на борт инопланетного корабля, слышит объявление по громкой связи – безусловно, важное, но на вогонском языке. Если игроку не удавалось в короткие сроки смекнуть, о чем речь, его приключение безвременно заканчивалось.

Перенесемся немного в будущее и обратим внимание на историю с характерным названием Another World (1991), в которой, напомню, профессор-землянин в ходе неудачного эксперимента попадает в другой мир, населённый серолицыми гуманоидами. Сам герой в ходе игры не произносит ни слова, а вот речь «иномирцев» нам удается услышать, и не единожды. В самом начале, когда профессор раскачивает клетку, висящую над головой охранника, тот отрывисто, низким голосом, буркает что-то непонятное, но явно членораздельное – то ли вызывает подмогу, то ли ругает узника. Именно тогда игрок до конца осознает, что попал в чужой и весьма негостеприимный мир. Немного позже, когда герою удаётся сбежать самому и спасти другого заключенного, «из местных», тот хлопает профессора по плечу и говорит уже высоким голосом – тоже непонятное, но явно одобрительное. Эта фраза задаёт тон дальнейшим дружеским отношениям героя и его нового знакомого.

Идея, что языковой барьер не станет препятствием для людей, если их объединяют общие цели, прослеживается и в игре ICO (2001). В игре три главных действующих лица говорят на двух выдуманных языках. Но если субтитры поясняют нам речь главного героя, то разговоры его спутницы, девочки Йорды, и её мамаши, злой волшебницы, остаются загадкой – как для героя, так и для нас. Впрочем, в европейской версии авторы решили добавить перевод и для женских персонажей (при повторном прохождении игры), но, раскрыв некоторые перипетии сюжета, они одновременно отобрали у игроков право самим додумать их. Запомним, кстати, этот вывод: «Непонятные языки будят воображение игрока».

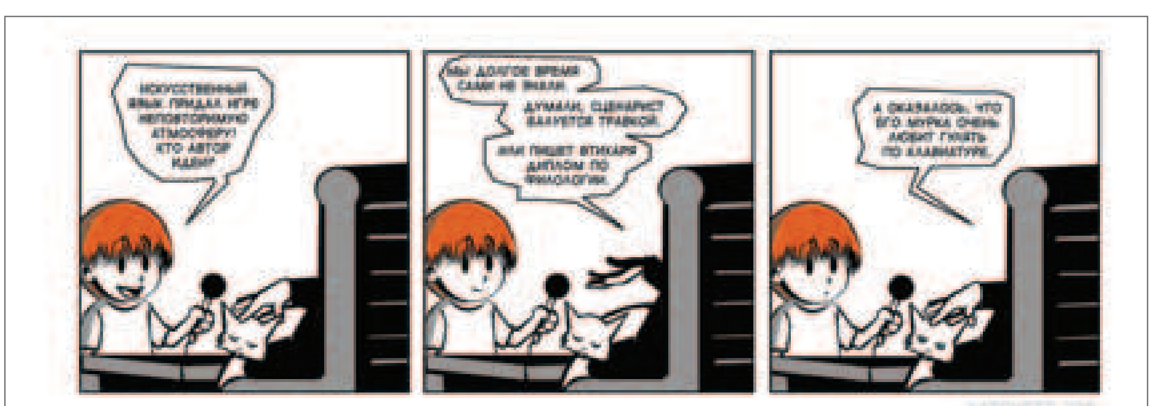
Продолжая тему языка как инструмента отчуждения, вспомним Final Fantasy X (2001). Как и герой Another World, Тидус попадает в некое странное место, и первые люди, которых он встречает, опять же говорят на непонятном (альбедском) языке. Отличие здесь в том, что герою по силам освоить этот язык, если он соберет буквы альбедского алфавита, разбросанные по всему миру. Возможность изучить незнакомый язык помогает глубже окунуться в мир игры, а само обучение может стать увлекательной частью геймплея. Иногда, конечно, всё ограничивается нахождением некого артефакта, сразу переводящего с выдуманного на понятный, однако гораздо интереснее, когда соответствие приходится устанавливать самому игроку. Например, для языка D'ni из сериала Myst были написаны самые настоящие внутриигровые учебники. А выяснять, как общаться с многочисленными инопланетянами в игре Captain Blood (1988) с помощью пиктографического языка – полутора сотен иконок! – приходилось опытным путём. Кроме того, авторы не поленились выдать каждой расе уникальный синтезированный голос.

Кстати, вот ещё одно важное обстоятельство: выдуманные языки (особенно звучащие) помогают сохранить настроение игры при локализации. Пусть персонажи Okami чирикают что-то неразборчивое, зато никто не возмутится, что «английская озвучка хуже японской». Персонажи The Sims 2 лопочут на симлише и в русской, и во французской, и в китайской версии! Интонации, мимики и жестов достаточно, чтобы понять примерный смысл, а окончательный перевод происходит уже в голове игрока. Если он вообще нужен – песенки Локо-Роко, например, хорошо запоминаются и без понимания их смысла.

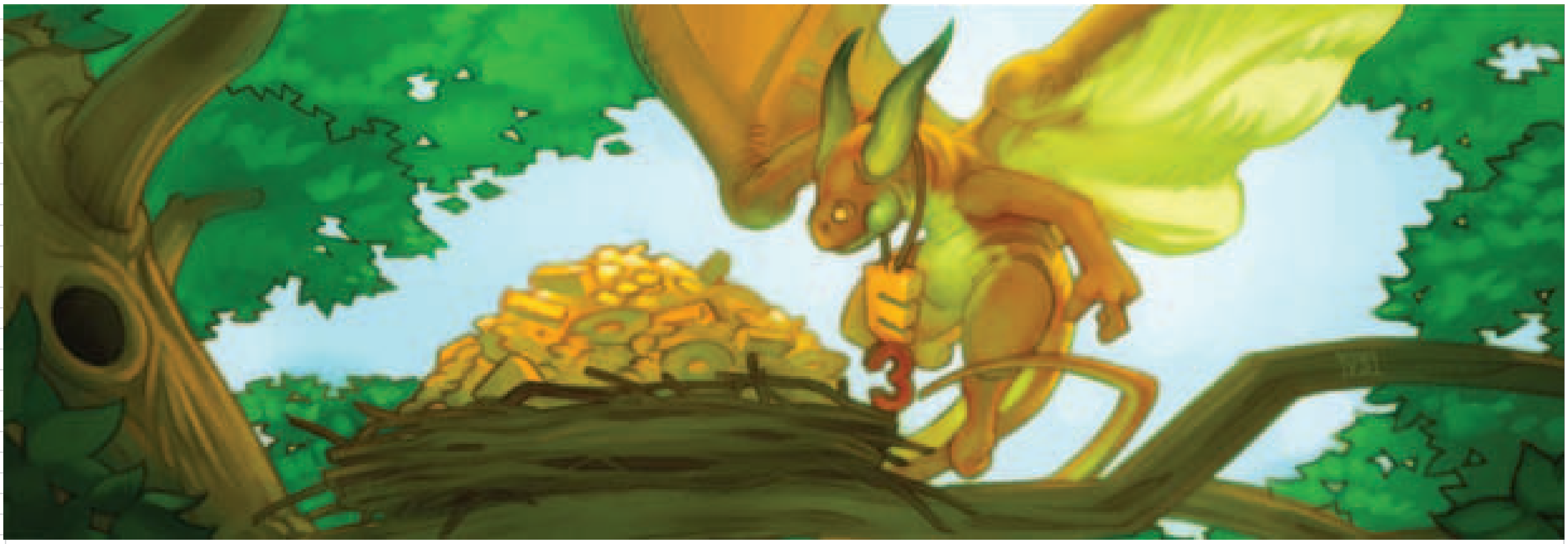
Собственно, «застревание в игроцкой головешке», наверное, одно из самых важных предназначений «странных слов». Внутриигровая культура выплёскивается за пределы монитора, и появляется, например, гильдия лингвистов, изучающих язык D'ni.

Ещё интереснее случай с браузерной RPG Urban Dead. Часть её персонажей, управляемых людьми – зомби, и их речевые способности сильно ограничены. В частности, произносимые ими фразы могут состоять только из звуков z, a, m, g, r, h, n, b. Соответственно, сначала в игре появились коды, «шифрующие» английский текст с помощью этих символов, но потом в Urban Dead приобрёл популярность язык kiZombie, или zamgrh, обладающий собственным лексиконом и грамматикой, отвечающей нуждам живых мертвецов.

Создание искусственного языка, а тем более игры, способной породить новый язык, – непростая задача для дизайнера. Однако наградой ему станет сообщество игроков, объединённое общим уникальным средством для выражения мыслей и чувств.




NIVAL INTERACTIVE
Храбрые Гномы
Крадущиеся тени
«Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени» – это интерактивная история приключений двух отважных братьев гномов – воина Торвальда и мага Фафнира, – которые должны спасти кузнеца Вахура из плена коварных злодеев. На пути к победе братьям предстоит столкнуться не только с превосходящими силами противника, но и с извечными врагами всех героев: обманом и предательством.
Ключевые особенности игры:
Сказочный сюжет, сдобренный хорошей порцией оригинального юмора.
Возможность выбора одного из двух героев и смены активного персонажа в любой момент времени.
Множество интереснейших головоломок и тактических задач, которые предстоит решить по мере прохождения игры.
Более 20 монстров: от невообразимо жутких до удивительно смешных, каждый из которых наделен уникальными боевыми навыками.
Необычные транспортные средства, которыми пользуются монстры, могут быть захвачены игроком.
Игра предназначена для аудитории от 6 лет до… бесконечности.
© 2006 GameOver-Games. Все права защищены. Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени © 2006 Nival Interactive. «Нивал» и «Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск».
GAMEOVERGAMES
на правах рекламы





Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

В ПОИСКАХ ТЕМНОЙ ЛОШАДКИ

СПОРЫ НАСЧЕТ ПРОТИВОСТОЯНИЯ PSP И DS УТИХНУТ ЕЩЕ НЕСКОРО. СЕЙЧАС ПОРТАТИВНАЯ КОНСОЛЬ ОТ NINTENDO ОПЕРЕЖАЕТ КОНКУРЕНТКУ ПО ПРОДАЖАМ НА ВСЕХ РЫНКАХ – ОТ ЯПОНИИ ДО КАНАДЫ, И ЭТО ГЛАВНАЯ ТЕМА ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ. МНЕ ЛИЧНО ИНТЕРЕСНЕЕ ДРУГОЙ ВОПРОС: КАКИМ ОКАЖЕТСЯ СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ?

Вам уже должны быть хорошо знакомы преимущества и недостатки PSP и DS «как есть». Но попробуйте немного пофантазировать на тему, какими консоли могли бы быть, знай заранее Nintendo и Sony Computer Entertainment то, что нам известно сейчас.

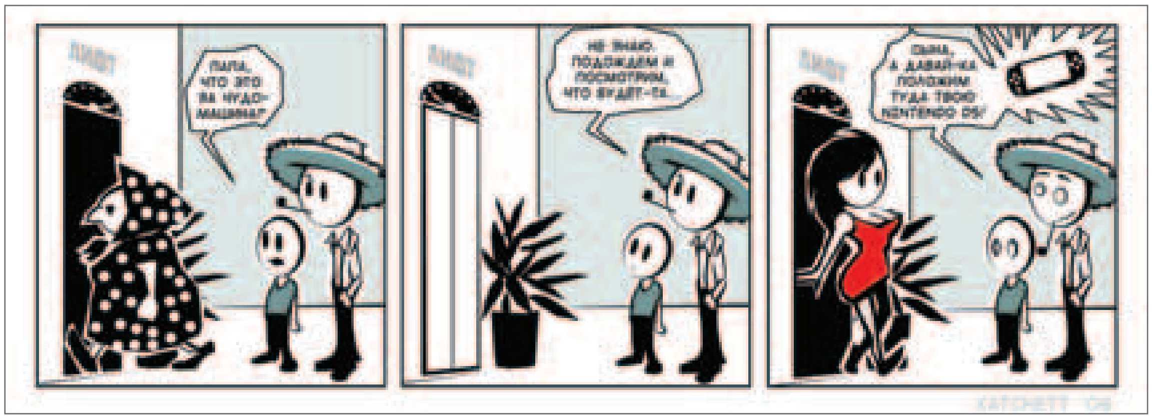
Например, из всех оригинальных возможностей Nintendo DS действительно востребованными оказались две – тактильный экран и микрофон. Двухэкранность – куда меньше. Да, многие игры выносят на второй экран служебную информацию, оставляя первый только под геймплей, но и без этого еще никто не умер. Немногие любопытные находки (вроде квеста в Another Code: Two Memories, где нужно закрыть и открыть консоль, чтобы сделать оттиск виртуальной печатью) – лишь исключение, подтверждающее печальное правило. Напротив, микрофон подарил нам феномен Nintendogs, а без стилуса консоль и вовсе быстро протянула бы ноги.

Что касается PSP, то у этой консоли судьба сложилась тоже не совсем так, как рассчитывали инженеры Sony Computer Entertainment. Возьмем, к примеру, мультиплеер. Режим Ad-Hoc (две консоли, находящиеся рядом, соединяются по Wi-Fi) поддерживают многие игры, а вот Infrustructure (через Интернет) – лишь единицы. А ведь отсутствие сетевого режима в Tekken: Dark Resurrection – серьезнейшее упущение! Встречаются и курьезные случаи – например, Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower, судя по надписи на обложке, должна работать через всемирную Сеть, но на деле в игре нет такого режима. С какими техническими недоработками это связано – неясно, но вряд ли все дело в простом нежелании разработчиков. Идем дальше. Данные с дисков формата UMD зачастую подгружаются очень долго – из-за этого, например, невозможно играть в Breath of Fire III. Каждую битву приходится ждать по десять секунд. С фильмами на UMD и вообще превращением UMD в широко распространенный стандарт дела также обстоят не очень. Зато PSP в комплекте с картой Memory Stick DUO стала отличной заменой MP3-плеерам и прочим портативным мультимедийным устройствам. Графическая система PSP также более чем оправдала ожидания геймеров – многие игры с PS2 переносятся на нее лишь с незначительным ухудшением качества графики.

Немного пофантазируем. Никто не мешал сделать экран PSP чувствительным к нажатию, чтобы раз и навсегда выбить почву из-под ног у соперницы. Nintendo ничего не стоило внедрить в DS поддержку флэш-карт (чтобы не приходилось покупать громоздкие внешние устройства, вроде GBA Movie Player) и усилить графическую систему. В конце концов, если бы DS и стоила на полсотни долларов дороже, на продажи это вряд ли бы повлияло так уж сильно. На своих ошибках Sony Computer Entertainment готова учиться – не зря же у джойпадов PS3 «вдруг» появились гироскопы. С PSP и тачскрином можно было поступить так же.

Принято считать, что DS и PSP не похожи друг на друга, как небо и земля, и поделили портативных консолей на два лагеря. Можно предположить, что их преемники станут ближе друг к другу, но идеологическое противостояние сохранится. Дескать, дорогой мультимедийный гаджет – это Sony, дешевая и необычная консоль для всей семьи – это Nintendo. Однако принципиально разных подходов к созданию карманных игровых систем, как минимум, четыре. Были попытки создать консоли на базе мобильного телефона – N-Gage и Gizmondo, а также на базе КПК – Zodiac. Их неудачи не должны смущать – ведь и та, и другая концепция имеют право на жизнь. Не зря же самые популярные самопальные программы для DS и PSP – «читалки» электронных книг и проигрывание MP3. Многие пользователи КПК ограничиваются всего двумя функциями своих устройств – ровно теми же! Так почему бы и вправду не создать игровую консоль, которая могла бы попутно заменять КПК или телефон? Можно долго рассуждать о преимуществах универсальных устройств над специализированными и наоборот – тут сложно что-то доказать. PlayStation 2 в свое время смогла заменить DVD-плееры и рвануть вперед; а в наши дни функция просмотра DVD-фильмов сильно обесценилась. Важно другое: рынок портативных консолей – тот сегмент индустрии, где еще можно что-то изменить! На нем сейчас как будто повторяются события середины 90-х годов для обычных приставок, когда на рынок вышло множество совершенно разных игровых платформ – от Philips, 3DO, Atari – а в итоге остались две, от «старичка» Nintendo и от «новичка» Sony Computer Entertainment. Компания, желающая заняться производством портативных консолей, имеет все шансы преуспеть – если создаст устройство, предлагающее то, на что не способны ни DS, ни PSP. Это может быть дорогая универсальная система или дешевая, но с каким-то одним-двумя уникальными преимуществами – вариантов много!

Рынок домашних консолей – спектакль, все роли в котором давно разобраны и расписаны на пять лет вперед. Мы будем с интересом наблюдать за боданием «классики» - PS3 и Xbox 360, а также сравнивать их суммарные продажи с результатом «альтернативной» Nintendo Wii, но никакая «темная лошадка» в гонку не вступит. А вот PSP и DS находятся в середине жизненного цикла. Каждой исполнилось по два года; на следующей крупной игровой выставке и Sony Computer Entertainment, и Nintendo наверняка начнут делиться планами на будущее. Кто отважится бросить им вызов? Да хотя бы Sega Sammy – с ее миллиардными прибылями от игральных автоматов патинко, которые ей не на что тратить. Хотя моя мечта – консоль от консорциума ведущих японских издательств с гарантированной поддержкой играми от оных.



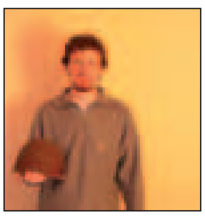


НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Он пришел Разбудить древнее Зло
Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек
Dark Messiah
Might and Magic
WWW.DARKMESSIAHGAME.RU
ARKANE STUDIOS
Kuju
UBISOFT
Бука



Петр «Amicus» Прохоренко
Lesta Studio, ведущий гейм-дизайнер, руководитель

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



РАЗМЕР НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ!

ВСЕ ЗНАЮТ, ЧТО ХОРОШАЯ ИГРА НАЧИНАЕТСЯ С ХОРОШЕЙ ИДЕИ. А ХОРОШУЮ ИДЕЮ НАДО ИЗЛОЖИТЬ НА ХОРОШЕЙ МЕЛОВАННОЙ БУМАГЕ И ОТНЕСТИ ХОРОШИМ ЛЮДЯМ, ЧТОБЫ ОНИ ДАЛИ ХОРОШИХ ДЕНЕГ ДРУГИМ ХОРОШИМ ЛЮДЯМ НА ВОПЛОЩЕНИЕ ЭТОЙ ХОРОШЕЙ ИДЕИ В ЖИЗНЬ. ГЛАВНОЕ В ЭТОМ НЕПРЕСТАННОМ ХОРОВОДЕ ИДЕЙ, ЛЮДЕЙ И ДЕНЕГ – ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ. СТОПКА БУМАГИ, КОТОРАЯ МОЖЕТ СТОИТЬ 1 МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ МЕЛКИМИ КУПЮРАМИ, А МОЖЕТ БЫТЬ ПРОСТО ХОРОШЕЙ ПОДСТИЛКОЙ ПОД СЕЛЕДКУ. О ТОМ КАК, КОГДА, КОМУ И СКОЛЬКО – В ЭТОЙ КОЛОНКЕ.

Знаете, что не даёт мне покоя? Я постоянно ищу талантливых и смышленых помощников для сложных, но интересных, игровых проектов. «Быстрых разумом Невтонов», которым просто играть уже надоело, а участвовать в разработке «по-серьезному» они еще не пробовали. И поскольку хорошие друзья из «Страны Игр» предложили мне написать авторскую колонку – я просто не могу (более того – не имею права) не использовать эту прекрасную возможность.

Очень часто, когда ко мне приходят соискатели на должность гейм-дизайнера, я прошу их показать что-нибудь «из своего» или написать что-нибудь специально для меня. И тогда меня спрашивают: «А сколько писать-то?» И действительно, какого размера может быть сборник игровой документации, в просторечии именуемый дизайн-документом (или «диздоком»)?

Вначале обычно кажется, что диздок должен быть большим. Нет, лучше так – ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ БОЛЬШИМ. Причем чем больше, тем лучше – даешь «на гора» писот, нет, даже шысот страниц! Ведь чем полнее описана идея игры, тем она лучше будет воплощена. Вовсе не обязательно.

В анналах игровой истории (они еще называются постмортемами) вы найдете немало упоминаний о том, как маститые бородатые дизайнеры кромсали свои диздоки, уменьшая их объем до приемлемо-читабельных величин. Не такие маститые и не столь бородатые обычно думают, что если в диздоке нет подробных описаний всех 156 типов юнитов, 342 видов щитов и 1 298 магических артефактов – издатель никогда не согласится расстаться со своим миллионом. Наивные, издателя возбуждают чистая кредитная история, опытные руководители команды разработчиков, наличие выпущенных проектов и золотые пиастры невыплаченных роялти, а не ваша дизайнерская документация!

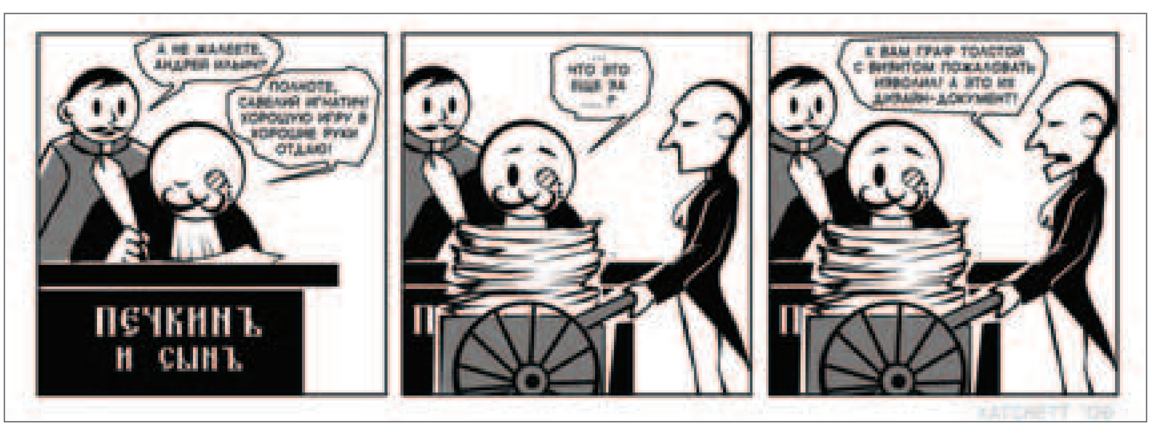
К сожалению, автор пятитомника «Мойа игра пра Фоллаут» обычно забывает о том, что он не Лев, и даже не Алексей Толстой. Да и документация космических размеров требует соответственных временных затрат на написание. И что еще хуже – на прочтение. Поэтому такой вариант нам не подходит, хотя распечатанные за свой счет (свои картридж, бумага, аренда студийного принтера) диздоки я охотно принимаю – они хорошо подходят для оклейки стен в случае ремонта в офисе.

Другая крайность – миниатюрные диздоки. Когда автор, свято уверовавший в истинность утверждения о том, что «кратксt – сестр тланта» старается ужать свою мысль до карликовых размеров японского дерева бонсай. Хотя среди продюсеров бытует мнение, что идея новой игры должна быть короткой и емкой – при желании ее надо успеть рассказать человеку, едущему рядом с вами по недлинному эскалатору. Кстати, тот, кто это придумал, никогда не был в Питере – с нашим противоатомным метро глубокого залегания во время подъема на станции «Горьковская» случайному соседу можно рассказать сюжет Fallout 1 & 2, и, может быть, даже останется немного на Fallout Tactics. Как бы там ни было, таких «сокращенцев» я принудительно отправляю на медицинские процедуры 2 inch design documentation enlargement. Помогает.

Впав по очереди в обе крайности, сбитый с толку соискатель частенько встает на путь наименьшего сопротивления в поисках «среднестатистического диздока». В ночной тиши, освещаемый лишь мертвенным светом монитора, он ищет раскиданную по просторам Сети документацию, сравнивает, взвешивает и что-то выписывает в специальную тетрадочку. Я же предупреждал – это путь слабых! Среднестатистический дизайн-документ обладает такими же свойствами, что и среднестатистический человек. Две руки, две ноги, глаза, нос, пупок. Все на месте, но – никакой. И не интересный. А по неинтересным диздокам получаются неинтересные игры – это все хорошо усвоили.

Так сколько же писать-то? – возопит совершенно потерявшийся читатель. Отвечаю – не пишите много, не пишите мало, а пишите средственно! То есть, каждая идея заслуживает соответствующего ее замыслу объема загубленных деревьев (вы же ведь не забыли еще, что офисная бумага не в принтерах родится?). Помнится, както раз я разрабатывал целую вселенную и потратил на нее около 500 страниц убористым текстом. А в другой раз идея игры про воссоздание крупного сражения на берегах великой русской реки заняла 500 знаков и свободно уместилась в окошке ICQ, в таком виде улетев к продюсеру.

Итак, мы выяснили, что хорошего охотника отличают не столько собака и болотные сапоги, сколько трезвый расчет и толковый выбор калибра оружия, потребного для достижения цели. Он не лупит «Стингером» по стае перелетных грачей и не идет с пневматикой на носорога. А вот какой он – Диздок Моей Мечты? Об этом сложно говорить, в этом месте у меня всегда сбивается дыхание. Он особенный. Чтобы открыл – и сразу АХ! Чтобы сшибало с ног, как груженый щебнем самосвал. По крайней мере, там должны быть правильно написаны все слова и не должно быть ачипяток. И еще, это не должна быть многопользовательская игра с огромным живым миром, действие которой происходит после ядерной войны. Просто потому, что такой дизайн-документ у меня уже есть. Ну, я все еще ищу гейм-дизайнеров! Вы готовы прислать мне что-нибудь «из своего»?





TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
ДВОЙНОЙ АГЕНТ
НА ЧЬЕЙ ВЫ СТОРОНЕ?
18+
XBOX
PC DVD
PlayStation 2
GAMECUBE
gfi
UBISOFT

OKAMI

ГЕНИАЛЬНО

ТРУДНО БЫТЬ ВОЛКОМ

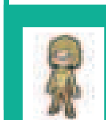




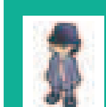
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** action-adventure.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Clover Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.capcom.com/okami

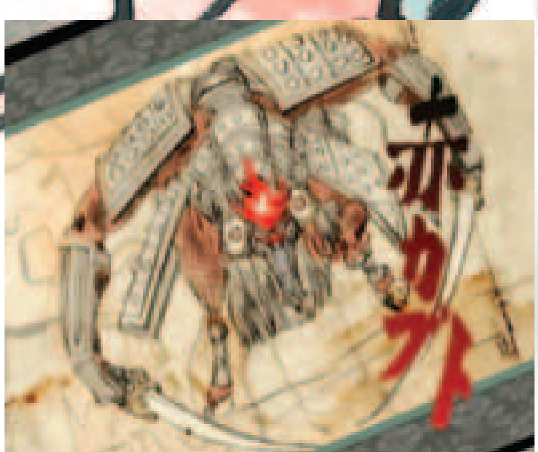


Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

IMPORT REVIEW










Временно потеряв волшебную силу, Аматерасу отбрыкивается от демонов приемами волчьего кунг-фу.


Если вы вдруг не заметили, кисточкой нашей богине служит пушистый хвост.

Сотрудники студии Clover отвели душу, насыщая игровой мир не очень заметными, но необычайно выразительными деталями.


«Мерзни, мерзни, волчий хвост!» Помогаем мальчику-зайчику ловить рыбку.

«Давным-давно в далекой стране стояла деревенька Камики…» – так начинается долгий пятнадцатиминутный вступительный ролик Okami. Он не цветной и состоит, по преимуществу, из текста и примитивных картинок со скудной анимацией. Геймеров, привыкших, что заставка обычно – самая красивая часть игры, такое начало может и отпугнуть. Не бойтесь, всё ещё исправится, а если надоест смотреть, отвернитесь, мы вам всё равно расскажем, как дело начиналось.

Итак, в деревеньке Камики на заре времен жили были Наги и Нами, юноша и девушка. А ещё по соседству обитало страшное восьмиглавое чудище Ороти, которое каждый год съедало по девице. Пришёл черед Нами быть съеденной, но Наги решил выручить любимую. Отправился он к пещере, где жило чудище, сразился с ним и… победил. Потому что помогал ему белый волк, умевший колдовать. Благодарные жители деревни воздвигли в память об этом два святилища, в которых поставили статуи Наги и волка, а над местом сражения, где навеки остался священный меч Наги, построили храм. Прошло сто лет, и вот, в канун юбилея, под покровом ночи кто-то украл священный меч, и призрак чудовища ожил, наводнив округу демонами. Дриада, живущая на персиковом дереве, хранительница деревни, из последних сил поколдовала над статуей волка, и вот вам, пожалуйста! Приветствуем богиню солнца Аматерасу!

Проездом из «Гэндзи»

Встречаются в Okami и две личности, уже знакомые вам по игре Genji (или одноименному эпосу): Ёсицунэ Минамото и его соратник Бенкей. Но если Бенкея в игре так и зовут, то Ёсицунэ выступает под именем Waka (Усивака в японской версии). Усивака-мару – так называли Ёсицунэ в детстве.



Иссун

Имя напарника и «голоса» Аматерасу Иссуна отсылает нас к японскому подобию сказки о Мальчике-с-Пальчике. Ее герой, малыш крошечного роста Иссун-боси, посланный богами бездетным супругам, отправился искать счастья в город. Там он поступил на службу к князю и сделался личным секретарем княжеской дочери. Во время одной из прогулок на принцессу и Иссуна напали два людоеда. Один из них проглотил мальчика, однако тот колол чудовище изнутри своим острым мечом, пока оно не выплюнуло героя. Обратив обоих людоедов в бегство, Иссун подобрал потерянный ими волшебный молоток, исполняющий желания. Иссун, конечно, же, загадал стать большим, вырос и женился на принцессе.

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Оригинальный графический стиль, полный юмора сюжет на эпическую тему, разнообразие игровых задач, необычная затея с кисточкой.

МИНУСЫ
Неравномерный ход игры, затянутая вторая половина. Некоторые заклинания трудно рисовать.

РЕЗЮМЕ
24 живописных полотна в секунду. Можно стирать и перерисовывать. Повышает усидчивость. Способствует делу света.


Рыболов – без штанов! Поверьте, спереди его скромный наряд выглядит еще оригинальнее.


В игре пьют саке не только люди и чудища, но и божества. По крайней мере, вот эта овца совсем не прочь.





В роли переводчика при богине – мальчик-с-пальчик Иссун, великий художник, случайно застрявший в складках платья дриады.

Аматерасу

Согласно японским верованиям, первыми людьми и одновременно первыми божествами были мужчина Идзанаги и женщина Идзанами (в игре, как вы помните, фигурируют легендарный воин Наги и его возлюбленная Нами). Богиня солнца Аматерасу, дочь Идзанаги, родилась, когда он омывал свой левый глаз. Ее брат Сусаноо был богом ураганов, Подземного Царства, вод, сельского хозяйства и болезней. Недовольный тем, что Аматерасу достались лучшие владения, он прокрался на земли сестры и устроил там жуткий беспорядок: разрушил межи на возделанных Аматэрасу полях, засыпал оросительные каналы и напугал небесных ткачих, подруг Аматерасу. В расстроенных чувствах богиня скрылась в пещере. Чтобы выманить ее обратно и вернуть свет на землю, боги изготовили священное зеркало – ми-кагами, повесили на ветви священного дерева магическое ожерелье из резных яшм – магатама. После этого богиня Амэ-но-Удзумэ принялась плясать на перевернутом чане, распустив завязки своей одежды. Услышав хохот богов, смеющихся над танцем Амэ-но-Удзумэ, Аматерасу не удержалась, выглянула из своего убежища и увидела свое отражение в священном зеркале. Решив рассмотреть свой небесный лик поподробнее, богиня подошла поближе, и, в конце концов, ее таки удалось водворить обратно на небо.
А Сусаноо, поссорившись с сестрой и всей божественной семьей, был изгнан с небес на землю, где совершил свой главный подвиг – убил восьмиглавого змея Ямата-но-Ороти, подпоив его восьмикратно очищенным саке из восьми бочек. Из хвоста дракона Сусаноо достал меч-кусанаги, который в знак примирения отправил Аматерасу. Сам же он женился на богине рисовых полей Кусинада-химэ (семерых ее сестер, к сожалению, чудище успело съесть).
Три священных реликвии: зеркало, ожерелье (или четки) и меч Аматерасу передала своему внуку, первому императору Японии. В игре эти предметы служат боговолку оружием.

Волчица, не говорит, пользуется услугами переводчика. В роли толмача мальчик-с-пальчик Иссун, великий художник, случайно застрявший в складках платья дриады. У него свой интерес – поучиться новым техникам рисования у богов.
Вместе эти двое начинают большое путешествие.

Иллюзия сходства

Вначале геймплей Okami может показаться знакомым и довольно однообразным. Есть карта. На карте есть монстры и ключевое место, в котором нам нужно с кем-то поговорить или что-то сделать. Прочёсываем местность, попутно вырезая всех монстров и прокачиваясь, находим ключевую точку, говорим/делаем, открываем проход на следующий уровень. Повторяем столько раз, на сколько хватает фантазии дизайнера.
Нет-нет, это не про Okami, а про множество других игр, на которые она похожа первые три-четыре часа.
Правда открывается постепенно и незаметно. Вот на карте повсюду рыщут демонические Hayaki Stroll (что-то вроде знаменитой Черной простыни). Столкнёшься с ними – тут же место встречи окружит магический барьер, из-под земли полезут демоны, и начнется драка. Победишь один раз, другой, третий и захочешь прокачаться. Да не тут-то было! Очки опыта, оказывается, даются совсем не за это.

Добро с зубами и когтями

Извольте совершать добрые дела. Какие? Утешать обиженных, защищать униженных, кормить голодных. Людей в окрестностях немного, но на роль обездоленных подойдут и животные. Спасите воробьиную принцессу от старушки-людоедки, накормите голодного тигра – и вот тогда-то и получите драгоценные очки «уважения», которые улучшают характеристики! Правда, совсем избежать столкновения с монстрами не удастся. Некоторые из них закрывают «ключевые точки» на местности, мешая цветам расти, а кроликам размножаться. После уничтожения супостатов земля преображается, на цветущие луга прибегают звери (не забудьте их потом покормить!), а в астральный карман богини валятся порции ценных благодарностей. Но бесконечно прокачиваться за счет вечно голодных свиней или енотов не дают, каждую стайку можно покормить только один раз. Монстры, надо понимать, ни к кому уважения не испытывают, поэтому при убийстве из них выпадают деньги. Кроме того, легко пополнить кошелёк, разбивая по дороге всё, что плохо лежит – бесхозные горшки, бочки, глиняные фигурки. Разбитое всё равно «отрастёт» обратно (трюк можно повторять сколько угодно). Деньги тратятся у местных торговцев, которые, как и прочие рядовые граждане, в Аматерасу богиню не признают, даром с товарами расставаться не намерены и требуют «кесарево».
Ещё один ресурс, достающийся в драках, – когти демонов. Некоторые коллекционеры, и даже сам Император, готовы обменивать на них уникальные вещи. Однако, если вам с когтями не везет (они просто так не даются, нужно хитрым способом добивать монстров), ничего страшного. Непременно вооружаться каждым новым полученным артефактом необязательно, ведь главное оружие Аматерасу – её кисточка.

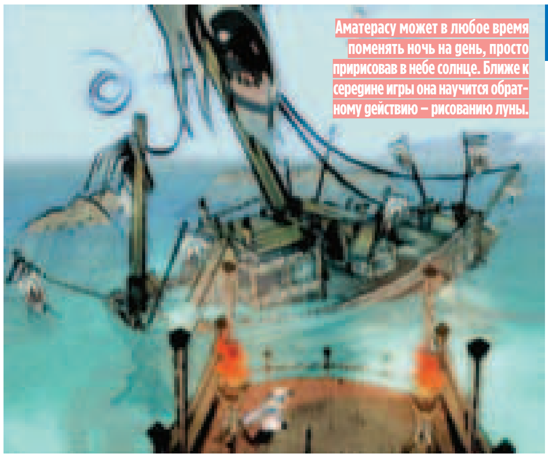
Высокое искусство

Okami можно смело считать «графической новеллой». Или альбомом для раскрашивания, в котором только намечены контуры. Основную часть предстоит дорисовать игроку. Вначале волчица умеет не много – разрушать одни объекты резким росчерком и восстанавливать (дорисовывать) другие. По ходу сюжета она одного за другим освобождает из плена представителей пантеона местных зодиакальных божеств, которые, в благодарность, обучают её новым приёмам. Постепенно мы научимся вызывать ветер, замедлять время, поджигать и тушить предметы и делать уйму других интересных вещей. Умелое применение вновь разученных техник – залог продвижения по сюжету, но второстепенные задачи на радость игрокам можно решать самыми разными способами.
Вот вам пример. Скажем, нужно переплыть большой водоём. Но Аматерасу (помните, что её оживили из каменной статуи?) через непродолжительное время непременно тонет! Можно создать на водной глади вереницу листьев кувшинки и прыгать по ним, а можно наколдовать всего ОДИН лист и заставить ветер сдуть его в нужное место. Чем больше знаешь приёмов, тем больше вариантов сочетания техник, тем оригинальнее выйдет и само путешествие, и драки с врагами, которых тоже можно умело «закрасить» до смерти.
Есть и ещё одно существенное отличие от «линейных» игр. Сюжет не ведёт героев по цепочке единожды открывающихся уровней, а кидает как попало из одного конца глобальной карты в другой – из столицы обратно в Камики, в леса и пещеры, и снова назад. И каждый раз вновь





Чудищ-нурикабэ, похожих на стенку с ручками (помните таких же в играх о Марио?), саке не пои, дай преградить дорогу занятой волчице. Но для кисточки Аматерасу эти каменюки – не помеха.



Аматерасу может в любое время поменять ночь на день, просто пририсовав в небе солнце. Ближе к середине игры она научится обратному действию – рисованию луны.

СЕКРЕТ!

1. Клыки демонов

Помимо добычи клыков в честном бою с монстрами, существует, возможно, более простой способ разжиться этими ценными предметами. Для этого нужно определенным образом нажимать кнопку «крест» во время загрузки. Всего в игре существует два вида загрузочных экранов. На одном из них появляется цепочка волчьих следов, заканчивающаяся силуэтом Иссуна. Если нажимать «крест» с небольшим упреждением перед появлением очередного следа, он станет большим, а если вы соберете целую цепочку больших следов, вместо Иссуна появится клык демона. В другом варианте при нажатии «крестика» на экране появляются хаотически расположенные следы. Здесь надо просто лупить по кнопке как можно быстрее, пока не появится клык.

2. New Game +

Пройдя игру и досмотрев титры, вы получите возможность сделать финальное сохранение, с которого начинается «новая игра-плюс». У вас сохранится все оружие (кроме пятого зеркала, пятых четок и пятого меча), из Holy Artifacts останутся только Peace Bell, Lucky Cat, Wood Mat и Ink Pot. Характеристики героини сохранятся, а вот рисовальные заклинания придется разучивать заново.

3. Разное

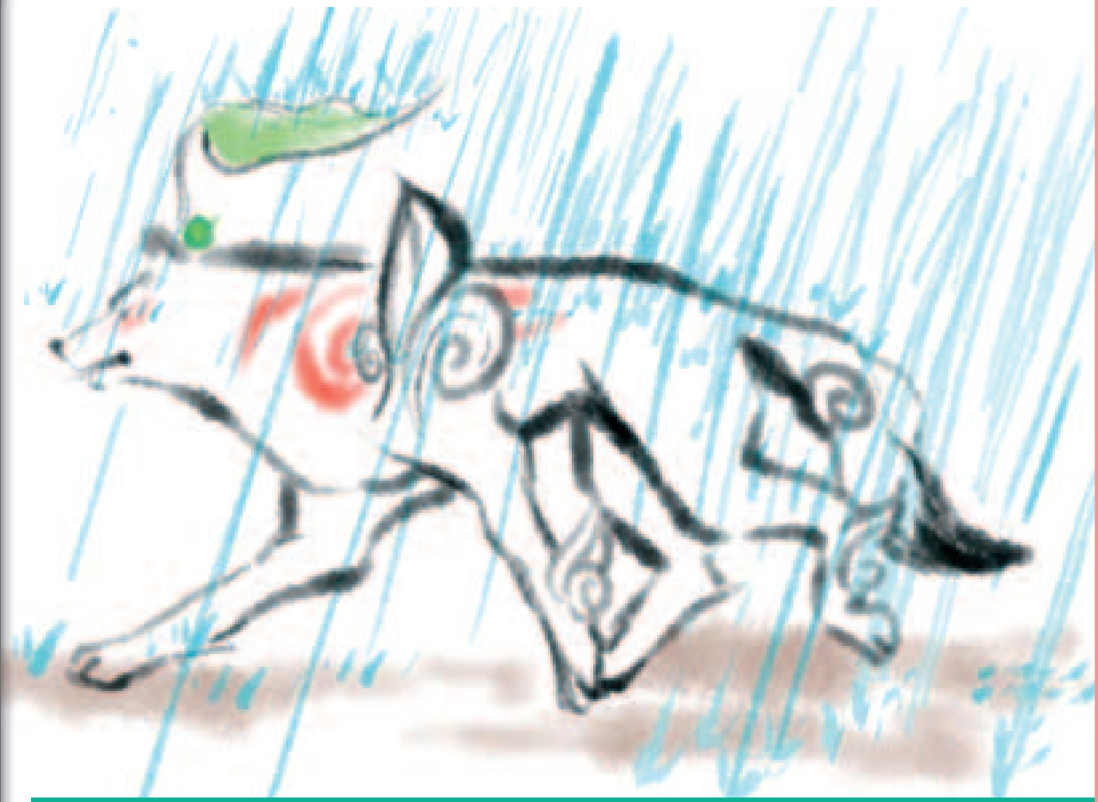
В зависимости от того, с каким результатом вы закончите игру, вам станут доступны следующие бонусы.

Неуязвимость – найдите все 100 бусин (Stray Beads). Помните: одну бусину вам дадут за прохождение игры.
Проигрыватель саундтрека, Kamic Returner, Kamic Transfomer 1,2 – просто пройдите игру один раз.
Kamic Transfomer 3 – рейтинг S за смерти (Deaths).
Kamic Transfomer 4 – рейтинг S за количество побежденных врагов (Enemies Defeated).
Kamic Transfomer 5 – рейтинг S за деньги (Money Gained).
Kamic Transfomer 6 – рейтинг S за клыки демонов (Demon Fangs Found).
Kamic Transfomer 7,8,9 – рейтинг S за вознесенную хвалу (Praise Earned).
Секретный театр – потратить на прохождение более 31 часа.



Чтобы нанести урон монстру-цветку, надо заставить его бутон раскрыться.

Спасите воробьиную принцессу от старушки-людоедки, накормите голодного тигра и получите драгоценные очки «уважения».



разученные техники открывают недоступные уголки карты, новые события и возможности.

В роли мистера Дриллера

Но не только кисточка – оружие Аматерасу. Придётся и когтями поработать, и удочкой помахать. Здравствуйте, обязательные мини-игры. Выбор небольшой, но занятия неожиданные. Есть, например, фантазия на тему Mr. Driller на том же движке, что и основная игра. Выглядит очень необычно. Есть ловля рыбы (удивительно, что этим приходится заниматься волку!). Беда в том, что иногда эти занятия кажутся как бы «приставными», повторение убивает новизну. Первый раз ловить рыбу необычно и весело, второй – интересно, потом неизбежен вопрос: «Что, опять?!»

Буйство красок

Графическое исполнение игры – удивительное сочетание технологий и художественного мастерства. На cel-shading, вроде бы, все уже насмотрелись, но тут нечто большее. Ощущение, будто в самом деле попал на картину, выполненную в технике традиционной японской живописи нихонга. Даже некоторые очевидные упрощения не режут глаз. Например, большинство деревьев и кустиков здесь спрайтовые, но им это прощаешь. В самом деле, они выглядят как нарисованные, а это не предполагает трёхмерности. Плоское и объемное сочетаются изумительно. За счет умелой стилизации под обведенный тушью рисунок сгладились или исчезли невыгодные ракурсы и позы персонажей.
Дизайн героев-людей – отдельная история. Даже не история, а просто песня какая-то. Сразу понятно, кто трусливый хвастун, кто могучий воин, кто пастушка-простушка, а кто писаная красавица. Даже несмотря на красные носы у большей части населения (впрочем, у красавиц носов вообще не видать).

Винный юмор

Носы, однако, объясняются просто. Все обитатели страны





Если враг за время драки посерел, его надо быстренько перечеркнуть кистью!



Подобно герою Dog's Life, Аматерасу умеет копаться в земле. Но так глубоко дворняга Джейк не лез.

13 знаков зодиака

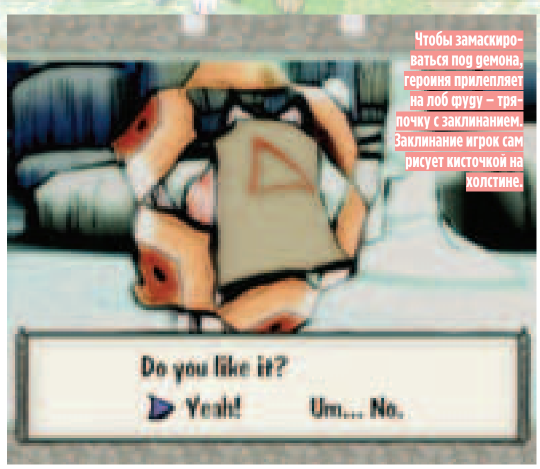
15 способов рисования волшебной кисточкой достаются Аматерасу от божеств-животных, «работающих» знаками китайского зодиака (сама Аматерасу, видимо, соответствует собаке). Однако, как вы помните, в зодиаке, пусть даже и китайском, 12 символов. Откуда же взялись «лишние» звери? Во-первых, в игре есть целых три обезьяны, обучающие волка трем аспектам «цветочной техники». Они составляют один знак зодиака. Во-вторых, разработчики решили восстановить историческую справедливость и вернуть в зодиак кошку. Согласно легенде, кошка не попала на торжественную раздачу знаков зодиака Яшмовым Императором, потому что ее подруга крыса обманула ее, сказав, что празднество будет днем позже. С тех пор кошка с крысой и стали врагами.



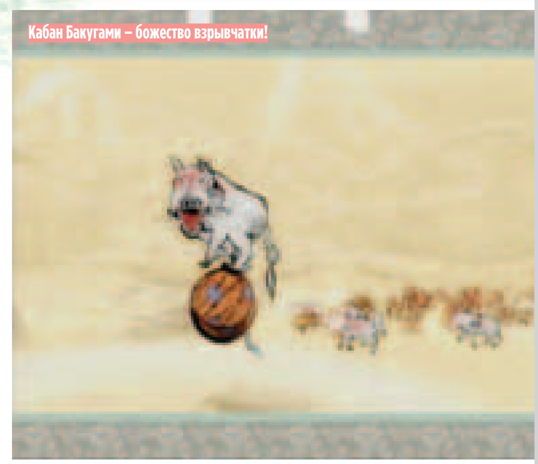
Волк человеку – бог?

Причина, по которой игровым воплощением Аматерасу стал волк, скорее лингвистического, чем мифологического характера. «Оками» по-японски значит «волк», а если записать то же слово другими иероглифами, получится «великое божество» (уважительная приставка «о» + «ками»). Еще одна интересная деталь, связанная с личностью главного героя, – его неопределенный пол. Одни персонажи считают Аматерасу волком, другие – волчицей. Возможно, неразбериха связана с тем, что, по некоторым теориям, первоначально ками солнца был мужским божеством, а Аматерасу – его жрицей (почитавшейся женой бога). В дальнейшем оба культа слились в один.

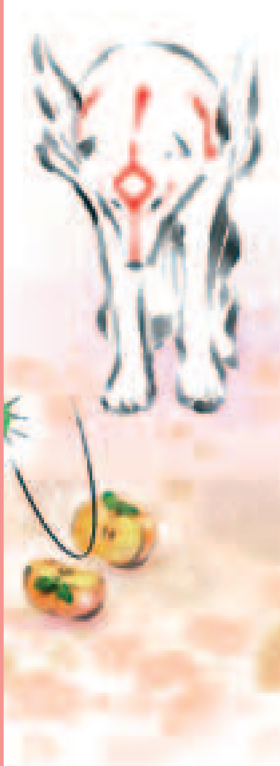




Чтобы замаскироваться под демона, героиня прилепляет на лоб другу – тряпочку с заклинанием. Заклинание игрок сам рисует кисточкой на холстине.



Кабан Бакугами – божество взрывчатки!



Nippon не прочь выпить по поводу и без, а прямой потомок великого Наги, мечник Сусаноо, только этим и занимается под видом тренировок. Даже Наги когда-то победил Ороти не только с помощью волка, но и благодаря доброй порции священного саке. Сам хлебнул и супостата отравил. Далась авторам эта винная тема! Впрочем, не только она. К японской мифологии (откуда пришли все имена героев и даже серпантин сюжета) создатели игры относятся с большой – нет, огромной! – долей юмора. Даже люди несведущие сообразят, что в мифах, конечно, «всё было не так», потому как и в игре кое-что не совсем так, как надо бы при восхищенном и почтительном отношении к мифам. Чего стоит один старейшина деревни, с непередаваемой торжественностью исполняющий ритуальный танец… вприсядку, а затем не менее ритуальный… брейкданс! А «традиционное японское» одеяние дриады с вырезом на попе в форме персика… Сотрудники студии Clover отвели душу, насыщая игровой мир такими вот не очень заметными, но необычайно выразительными деталями. Перечислять их бесполезно, они тесно переплелись с сюжетом, и на протяжении всей игры здорово подстегивают желание продвинуться дальше, чтобы вдоволь посмеяться с друзьями, восхищенно тыкая пальцем в экран.

Немного о грустном

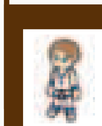
Так почему же игра не заслуживает самой высокой оценки? Разумеется, не только за вялое вступление. Она, словно павлин свой хвост, разворачивает перед нами яркий, многоцветный веер идей, оригинальных решений и необычных занятий. Даже драки с монстрами коротки и необременительны, куда больше времени уделяется свершению добрых дел. Но потом наступают битва с Восьмиглавым и… вторая половина игры. Зло ещё не побеждено, и всё начинается по новой, только драк больше, добрых дел меньше и появляются повторы. Словно создатели опомнились (а может, им намекнули?) и решили наконец удовлетворить потребности и той категории игроков, которые обычно требуют add-on с расширенной боевой системой. Две трети техник рисования осваиваются в первой части, и вторая кажется какой-то пустой. Впрочем, для тех, кто не любит коротких игр, это, скорее, достоинство, ведь ни фирменный юмор, ни великолепные пейзажи никуда не деваются. Ещё один недостаток – тугое управление «кистью». Описать это на словах довольно трудно, и объяснить, почему оно так, – тоже. Но увы: некоторые заклинания необычайно сложно нарисовать. Ветер слева направо, например, вызывается без труда, наоборот – раз через трое. То ли дело в неудачном для таких действий контроллере, то ли в ошибках программирования. А может быть, в особенностях человеческой анатомии? Но даже и в этом можно найти что-то приятное. Okami балансирует на грани сообразительности и ловкости. Рисуя в сто первый раз особо сложную загогулину, физически ощущаешь, как учишься быть внимательнее, сосредоточеннее и аккуратнее. Удивительно, что за такое дело взялась простая компьютерная игра. Выходит, многих так и не смогли научить усидчивости в школе. СИ


ОФИЦЕРЫ
У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М» www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

GOD HAND

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** action.beat-'em-up.3D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Clover Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.capcom.com/godhand



Автор:
Артём «cg» Шорохов
cg@gameland.ru





ОТЛИЧНО

IT'S HARD! BUT FAIR!*

ДЕСНИЦЕЙ БОЖЬЕЙ – ДА ПО НЕРАДИВОЙ ПОПЕ! ЭТО ЛИ НЕ СЧАСТЬЕ?

Давайте сразу расставим точки над буквами: перед нами трэш. Пусть он маскируется, отвлекает от куцых локаций взгляд игрока округлостями героинь второго плана, пусть дырку в носке Clover Studio прячет за весёлыми диалогами, дурашливым юмором и блеском абсурда затмевает нищету сюжета. Пусть! Мы не в обиде. Потому что всё это сор, шелуха и огрызки, ведь на другой чаше весов – нечто несравнимо большее. Новый ренессанс beat'em up! А это уже, знаете ли, не с сачком за обезьянами бегать. Сказать по правде, я склонен называть God Hand лучшим beat'em up уходящего поколения. И заявление это ого-го какое, так что не буду боле голословить. К сути!

Взрыв непонимания: заправский трэш выдирает из рук судей золочёную статуэтку «Образец жанра». Перед нами уже не жалкая Zombie Zone и даже не адреналиновый сумбур 10000 Bullets – перед нами игра полноценная, до мелочей выверенная. Сбалансированная и невероятно техничная. Даром что в газету завёрнута.

Итак, в захолустный городок приходят Двое. Их встречают Трое. Мгновение спустя вы оказываетесь один против всего местного населения, за исключением какого-то забитого человечишки. Спасите его – и он угостит вас гигантской ягодой. Стоп-стоп-стоп! Тайм-аут! Что здесь происходит? Что ж, знакомьтесь: вот главный герой, мастер боевых искусств Джин. Он против воли втянут в грызню с демонами, которым до зарезу нужна его божественная правая рука. Джин и рад бы от неё избавиться, но ведь не отрезать же? Приходится защищаться. А лучшая защита, как считает его новоявленная подружка Оливия, это поубивать всех демонов, их прислужников, наймитов и домашних животных. Тогда, мол, руку просто оставим себе и будем жить-поживать под аккомпанемент финальных титров. Всё остальное узнаете

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Боевая система выше всяких похвал, персонажи очаровательны, суперудары вселенски круты, боссы невероятно могучи, а юмор бесподобен.

МИНУСЫ
Скучный первый уровень, средняя, как ни крути, графика, адская сложность и почти нулевая интерактивность окружающей среды.

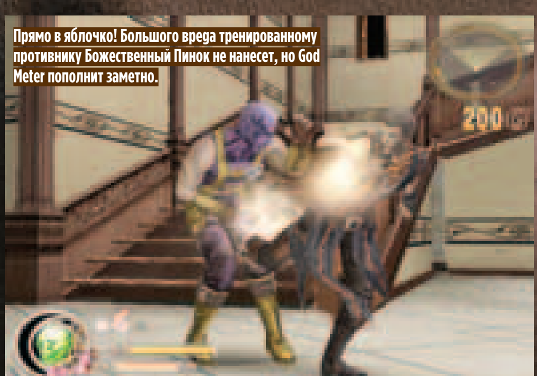
РЕЗЮМЕ
В ласковых руках Настоящих Мастеров низкобюджетная «нишевая» игра расцвела так буйно, что запросто даст прикурить стилягам-блокбастерам.

* «ДА, СЛОЖНО! ЗАТО ЧЕСТНО!» (АНГЛ.) – ОДИН ИЗ РЕКЛАМНЫХ СЛОГАНОВ ИГРЫ

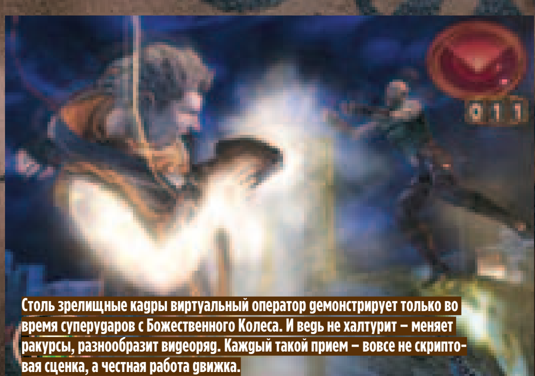


Если бы хомячки играли в God Hand, адреналиновым фонтаном их разрывало бы на куски.

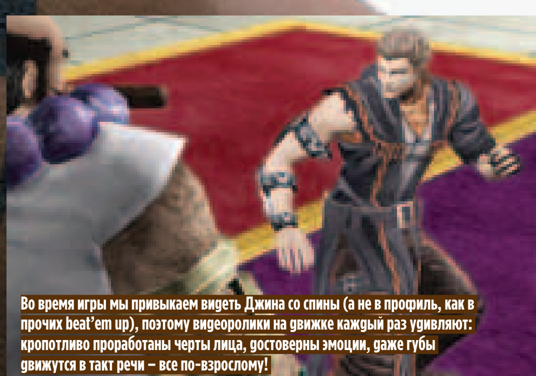
IMPORT REVIEW



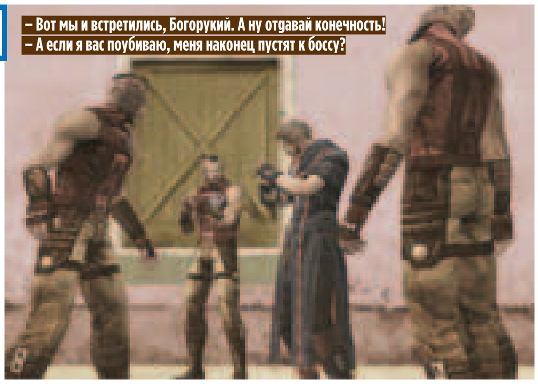
Прямо в яблочко! Большого вреда тренированному противнику Божественный Пинок не нанесет, но God Meter пополнит заметно.



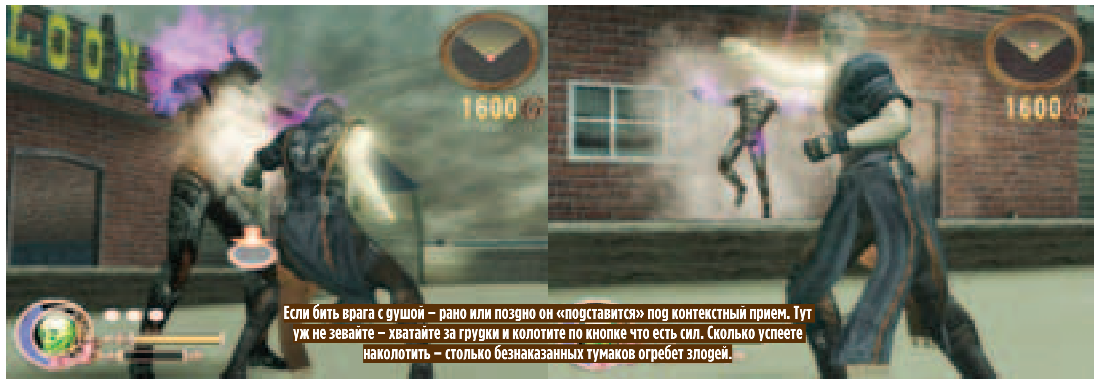
Столь зрелищные кадры виртуальный оператор демонстрирует только во время суперударов с Божественного Колеса. И ведь не халтурит – меняет ракурсы, разнообразит видеоряд. Каждый такой прием – вовсе не скриптовая сценка, а честная работа движка.



Во время игры мы привыкаем видеть Джина со спины (а не в профиль, как в прочих beat'em up), поэтому видеоролики на движке каждый раз удивляют: кропотливо проработаны черты лица, достоверны эмоции, даже губы движутся в такт речи – все по-взрослому!



– Вот мы и встретились, Богорукий. А ну отдавай конечность!
– А если я вас поубиваю, меня наконец пустят к боссу?



Если бить врага с душой – рано или поздно он «подставится» под контекстный прием. Тут уж не зевайте – хватайте за грудки и колотите по кнопке что есть сил. Сколько успеете наколотить – столько безнаказанных тумаков огребет злодей.

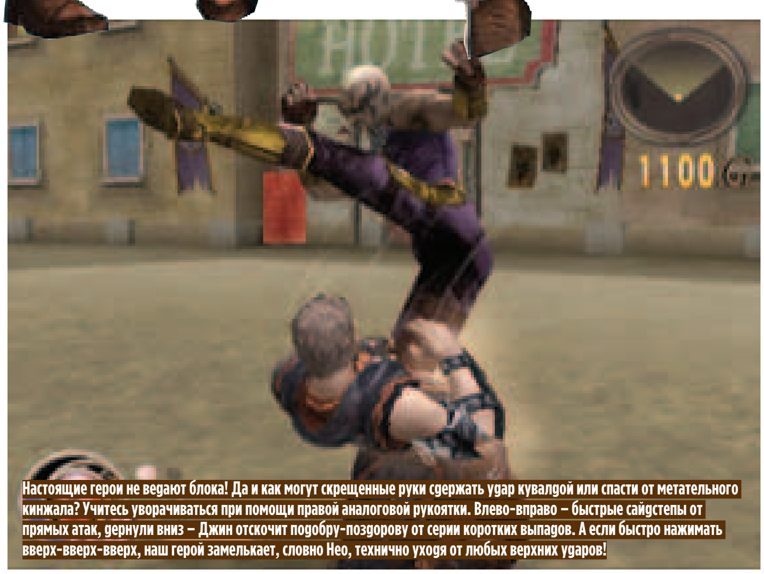


Постановка роликов, хамоватый главгерой и отвязного зубоскальства диалоги лишь добавляют сходства с Devil May Cry.

из многочисленных роликов по ходу игры, так что хватит томить её на паузе, начинайте уже всех бить!
Немного странно, весело и вполне себе оригинально – что там дальше?
Clover Studio, царствие ей небесное, ловко цапнула за хвост один из главных недугов жанра – ту самую Лучшую Комбу, найдя которую, игрок неизменно превращает игру из отчаянного, красочного мордобоя в унылую дробь по заученным кнопкам, – схватила, дёрнула и вырвала с мясом. Ваше же собственное любопытство, ваш перфекционизм, господа хардкорные геймеры (остальным тут, в общем-то, и делать нечего – адская сложность и средняя графика распугают казуалов на первом же уровне), хитрец-разработчик поставил на службу игре. Теперь вы сами конструируете комбо! Как это? Извольте. Всего герою доступно 114 ударов разных стилей и качеств (не сразу, конечно, придётся побегать), каждый из которых вы вольны «вклеить» в свою – именную! – комбо-цепочку. Слева! Справа! Под дых! Вертушка! Разная сила, разная скорость, разные атрибуты, набор слабых и сильных сторон… В погоне за идеальным комбо вы опробуете на подвернувшихся врагах десятки вариантов один другого краше. Вы научитесь подстраивать комбо к ситуации, перебирать стратегии битвы с боссами. Вы начнёте гоняться за редкими приёмами и копить деньги на удлинение цепочки, сокрушаясь, что нельзя вставить и это, и то, потому что «вот здесь та гадина в шляпе всегда успевает заблокироваться». Та же музыка – со всеми базовыми кнопками (треугольник, квадрат, крест) и комбинациями («назад» + упомянутые клавиши): просто навешивайте на них те приёмы, какие сочтёте подходящими. Как итог – никаких сложностей с управлением в бою, никаких ненужных ударов, никаких воплей, вроде «Чёрт! Ну не этот удар я делал, не этот!». Urban Reign и Death by Degrees стоят в сторонке. Завидуют.
Дальше – больше: суперудары. Вспоминайте Final Fantasy: в 90% стычек вы пользовались одним и тем же «вызовом» (который, как известно, «круче всех»), а остальные пылились в запасе. Скучно. Поможет God Reel – Бо-

Тактико-Технические X.

Постоянные читатели «Страны Игр» знают меня как человека, мало почестей отдающего графике – главное, мол, геймплей. И God Hand этот принцип иллюстрирует как никогда наглядно. Судите сами: формально графика God Hand не ахти, с современными блокбастерами ей не тягаться. Но аккуратное моделирование, четкие акценты на главном и хорошая маскировка второстепенных деталей не позволяют вычеркнуть боевик от Clover из списка «все-таки красивых» игр. Многочисленные свалки с врагами игра преподносит нам на пустырях, прикрываясь стилизацией «под вестерн», не пытается ошарашить травой под ногами, реалистичной водой и пышными кронами деревьев, но зато нигде и никогда не тормозит даже в малости. И всегда развлекает – надписями на стенах, мини-сценками с участием врагов и NPC, ужимками и гэгами. И все это – под действительно качественную и, главное, очень-очень подходящую музыку. Придираться просто некогда!

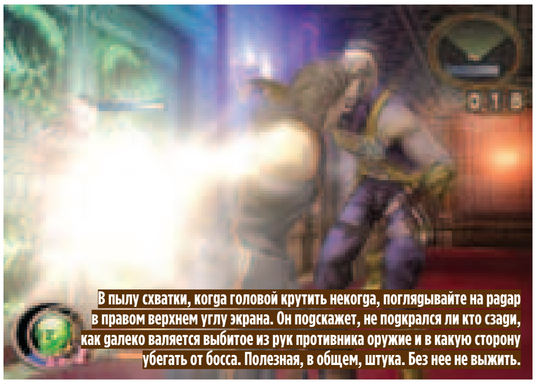


Настоящие герои не ведают блока! Да и как могут скрещенные руки сдержать удар кувалдой или спасти от метательного кинжала? Учитесь уворачиваться при помощи правой аналоговой рукоятки. Влево-вправо – быстрые сайдстепы от прямых атак, дернули вниз – Джин отскочит подобру-поздорову от серии коротких выпадов. А если быстро нажимать вверх-вверх-вверх, наш герой замелькает, словно Нео, технично уходя от любых верхних ударов!

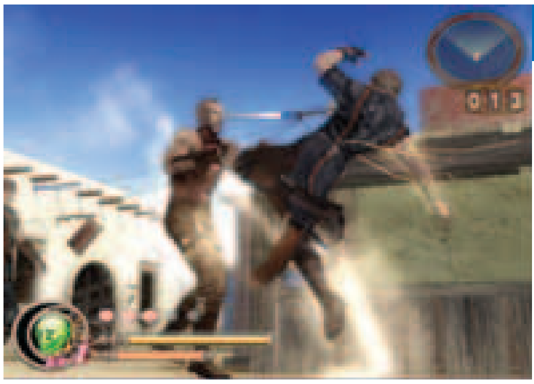


Божественное Колесо в действии: по нажатии R1 время замедляется, и у вас есть несколько секунд, чтобы выбрать из списка нужный суперприем. Что же лучше, насмерть затоптать одного (God Stomp) или вдарить так, чтобы всех по чуть-чуть зацепило (La Bomba)? Решайте скорее!





В пылу схватки, когда головой крутить некогда, поглядывайте на радар в правом верхнем углу экрана. Он подскажет, не подкрался ли кто сзади, как далеко валяется выбитое из рук противника оружие и в какую сторону убегать от босса. Полезная, в общем, штука. Без нее не выжить.





God Meter (шкала пониже полоски жизни) понемногу заполняется в трех случаях: когда вы бьете, когда вас бьют и когда вы выпендриваетесь; под дразнилки отведена отдельная кнопка, но куда больше пользы от специальных ударов, которые вреда наносят немного, зато всем вокруг ясно: вы – герой! Когда шкала заполнится до отказа – скорее спускайте руку с поводка! Пусть, сволочи, попрыгают…



жественно Колесо! Чтобы провести нужный Супер (всего их 29 штук плюс один секретный), ещё предстоит его быстро и правильно указать на Колесе. И чёрт его знает, что там выпадет противнику, если вы сплохуете – может, божественный пинок прямо «в яблочко», а может, постыдная челобитная с последующим понижением статуса? Кстати, о них, родимых, о статусах. Чем беспощаднее вы мутузите недругов, чем чаще уворачиваетесь от встречных выпадов и вообще ведёте себя круто (для этого есть специальные «выпендрёжные» приёмчики), тем сильнее «заводится» герой – быстрее и больнее бьёт, срывается в контекстные приёмы… Но тем и уязвимее к ответным выпадам «пострадавших» становится сам. Те, в общем, тоже не лыком шиты: получив как следует на орехи, они разъяряются (морда красная, из ушей пар валит), отбрасывают всякую осторожность и могут залепить так, что небо с овчинку покажется. А иного негодяя прибьёшь – и вся улица в спецэффектах: оказывается, в тщедушном тельце ворога прятался целый демон, рогатый, волшебный – настоящий противник! В общем, самое время расчехлять свою божественную руку и с на время удвоенными скоростью и силой лупить его, лупить гада, лупить… А когда запуганный приспешник Дьявола попытается искать спасенья, зажавшись в блоке, – следует применять специальные удары, вскрывающие защиту, как гурман устрицу. И не забывайте, вам блокировка не положена: учитесь уворачиваться от ударов, нырять в сторону, уходить за спину нападающего – это буквально взвинчивает скорость боя до небес! Адреналин накачивается в кровь, геймпад трещит, пальцы сводит судорогой… Как давно не было таких игр! И пусть покарает меня божественная длань Натальи Одинцовой, но я – не я, если не сравню God Hand с её ненаглядной Devil May Cry. Постановка роликов (в режиссёрском кресле – сам Синдзи Миками, человек, придумавший «игру про Дантичку»), хамоватый главгерой и

СЕКРЕТ!

Чтобы получить дополнительные костюмы для Джина и Оливии, пройдите игру, сохранитесь и начните по новой. В магазине появится новый продавец, который (совершенно бесплатно!) предложит вам переодеться. На выбор есть карате-ги, карнавальный костюм и одежка Devil Hand для Джина и кроличий маскарад в стиле Playboy для Оливии.
Одержав на Арене победу во всех сорока битвах, в награду получите… еще десяток – ультрасложных!



Как таковых бросков в игре нет, но некоторые контекстные приемы этими самыми бросками-захватами вполне могут увенчаться.



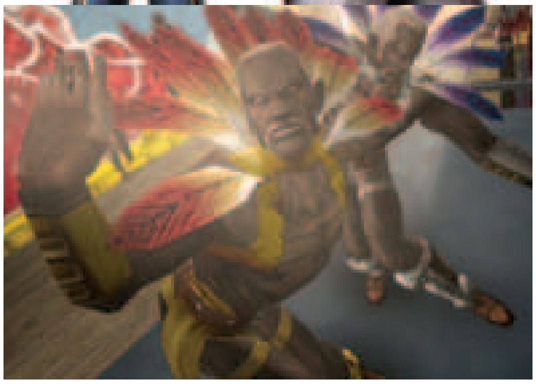
Понадобится какое-то время, чтобы запомнить, какой приз для чего предназначен. Этот, например, дарует лишний «шарик» для Божественной Рулетки.

Деньги

Несмотря на то что структура игры в рамках жанра весьма традиционна, Ацуси Инаба нашел чем нас развлечь: после каждого сейва (а их штук пять-шесть на уровень) вы можете отказаться продолжать и посетить небольшой островок спокойствия и неги в центре глобальной карты. Здесь к вашим услугам: магазин, где продаются апгрейды и новые приемы, казино, где за игрой в карты или «однорукого бандита» можно разжиться наличными или проиграться в пух и прах, и арена с тренировочным залом да бойцовским рингом, предлагающим за денежное вознаграждение одолеть полста отнюдь не легких «миссий». Со временем к начальному списку увеселений прибавятся собачьи бега, гардеробная и VIP-зал в казино. Все условия для добывания денег! Даже ненужные или устаревшие комбообразующие удары можно «продать обратно», чтобы собрать деньжат на новую покупку. Теоретически, уже в самом начале игры здесь реально разбогатеть и снарядиться так, что сквозь толпы врагов Джин попрет, будто танк по муравейнику. Однако халявы не ждите: на деле выходит, что при первом прохождении едва-едва успеваешь освоить две трети всех доступных радостей, а уж чтобы купить все самое-самое и таки собрать идеальное комбо, придется посвятить игре прорву свободного времени.











Всего герою доступно 114 ударов, каждый из которых вы вольны «вклеить» в свою – именную! – комбо-цепочку.

отвязного зубоскальства диалоги лишь добавляют сходства. А боссы! Такие милые, такие ненавистные… Они интересны, они веселы и до скрежета зубовного сильны. И экранного времени им отведено не меньше, чем в иной RPG, – их успеваешь полюбить, к ним привязываешься, как к родным. И это даже здорово, что каждый настаивает на повторных рандеву, – потому что вернётся он подготовленный, драться станет по-иному, а то и вовсе даст волю своей демонической натуре. Пальчики оближешь!

Рецензируемая на этих страницах игра всем хороша – не успевает надоесть за два десятка часов, то и дело заставляет рассмеяться и замычать восторженно, без слов тыча в экран пальцем, а уж боевая хореография и вовсе выше всяких похвал. Но боссы – изюминка, начинка, вишенка на торте. Пусть кулинарный шедевр Clover Studio и неказист на вид, и цвета странного (на золотом блюде гостям-снобам не подашь), зато чертовски вкусен – без добавки не обойтись! И вот за это повару огромное спасибо.

За сим можно и закончить.

И если ты, уважаемый читатель, умеешь черпать между строк, то давно уже понял: игра эта с грифом «не для всех» – только для членов Клуба. Для тонких эстетов хорошего мордобоя и истинных ценителей пародии абсурда.

Да и где ещё можно со смаком отшлёпать босса по упругой попе, пополнить энергию и стамину гигантской ягодой и порножурналом, в неравной битве сойтись с гориллой-рестлершей и сентай-командой суперлилипутов, спасти NPC от ядовитого укуса бешеной чихуахуа, а завладев гранатомётом, – лупцевать им врагов, пока не сломается? Цените! СИ



Золотое правило в действии: главное завалить, а там – затопчем! А уж если с умом встроить в комбо лаунчер...



Не смотрите, что бочка с ГСМ такая угловатая, – взрывается она что надо!



DFM 101.2
PHILIPS
TEZ tour
www.teztour.com
«Очень красиво и максимально динамично. Интерактивный учебник истории для нового поколения».
PC ИГРЫ
ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ
СПАРТА
СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
ВЕЧЕРНЯЯ МОСКВА
CHIP
ТВ7

BATTLEFIELD 2142

ВЫЗЫВАЮ ПОДКРЕПЛЕНИЕ, ВЫЗЫВАЮ ПОДКРЕПЛЕНИЕ! ЗДЕСЬ РОБОТ!





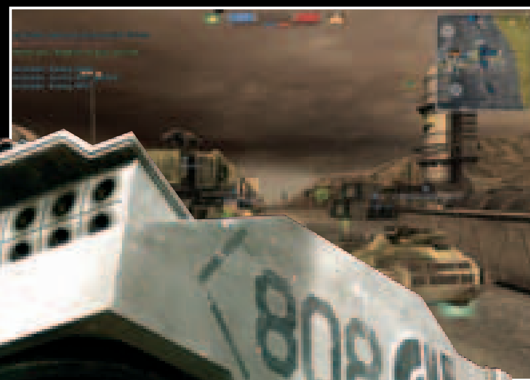
В режиме Titan бой идет одновременно и на земле, и в небе, на «Титане»..

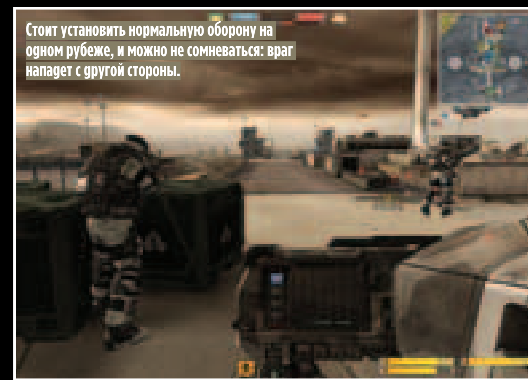
Год назад, когда вышел Battlefield 2, многие игроки столкнулись с неожиданной проблемой: системные требования у игры были настолько высоки, что многим рекрутам удалось избежать виртуального призыва по состоянию компьютера. Сегодняшний Battlefield 2142 построен на том же движке (который хуже не стал), системные требования остались прежними, но компьютеры у нас теперь о-го-го, только в бой! Что ж, вторая попытка.

Если прошлые части Battlefield были строго историческими, в них использовалась только реально существовавшая техника в условиях, «приближенных к боевым», то в Battlefield 2142 мы становимся участниками следующей мировой войны. На Земле наступает второй ледниковый период, озлобленные людишки разбиваются на два враждующих лагеря (условно: «русские» и «все остальные») и начинают резню за последние пригодные для жизни территории около экватора. Кстати, по умолчанию каждая сторона разговаривает на своем языке; «наши» на русском, «все остальные» на английском. Как же приятно в кои-то веки слышать правильную, грамотную русскую речь вместо лубочного «Василий! Давай-давай! Гет ту кавер!».

Как выясняется, через 136 лет человечество так и не изобретёт ни телепортации, ни гиперпространственного двигателя, ни атомной бомбы (найдите ошибку в этом предложении). Войну ведут всё те







Стоит установить нормальную оборону на одном рубеже, и можно не сомневаться: враг нападет с другой стороны.



ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Digital Illusions CE
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64
- ОНЛАЙН: www.battlefield2142.ea.com

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ВЕРДИКТ 7.5

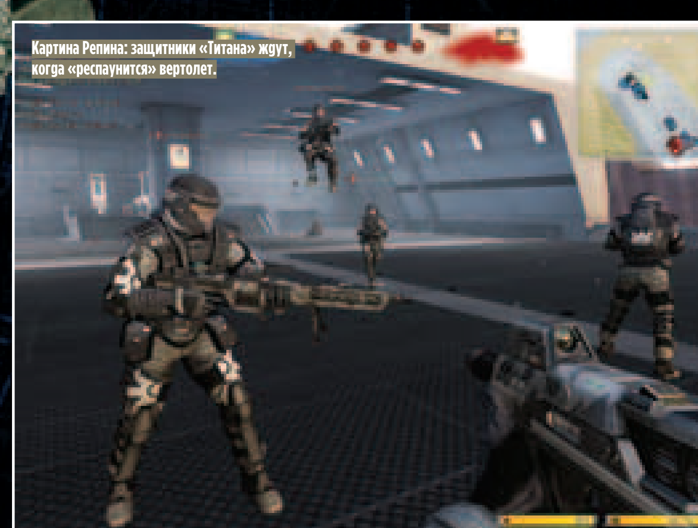
ПЛЮСЫ
Фирменный геймплей сериала Battlefield, мультиплеер на 64 человека, новый режим игры, футуристический сеттинг, двуногие боевые роботы.

МИНУСЫ
Все тот же неповоротливый движок, сомнительная система онлайновых бонусов, отсутствие какой-либо одиночной кампании, частые баги.

РЕЗЮМЕ
Слишком много ошибок и недоделок. После каждого патча прибавляйте к оценке 0,33 балла.

же пехотинцы с всё тем же огнестрельным оружием наперевес. На вооружении двух сторон стоят танки, джипы, БМП, вертолёты и транспорты, которые мало чем отличаются от их современных аналогов. Самое забавное исключение это, пожалуй, китайский ховертанк «Некомата» на антигравитационной подушке. Он не может вращать башней, но за милую душу «стрейфится» вправо и влево. Но визитной карточкой этой части Battlefield стали, конечно, двуногие шагающие машины – Т-39 «Богатырь» и европейский аналог L5 Riesig. Мехи передвигаются гораздо медленнее, чем прочая техника, однако, во-первых, могут перешагивать через небольшие препятствия и, во-вторых, защищены так, что впору называть их «шагающими замками».

> Патч версии 1.01 был опубликован в день выхода Battlefield 2142, но и после него осталась масса неприятных ошибок.



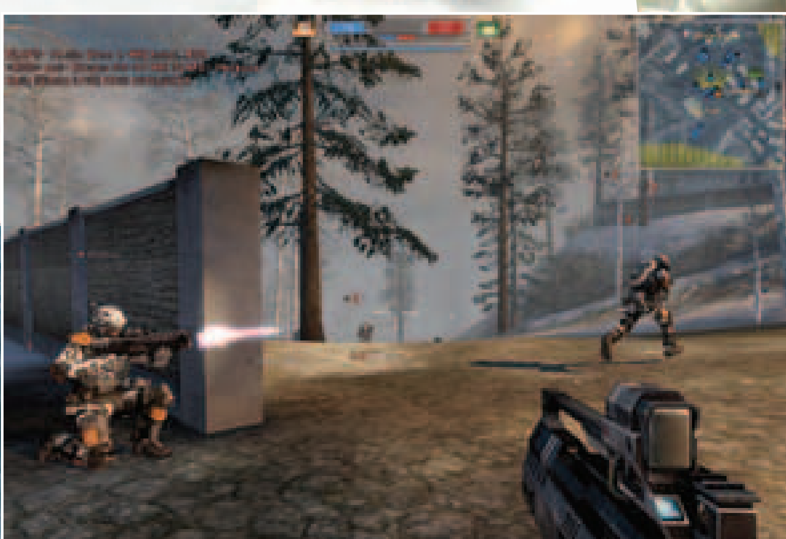
Картина Репина: защитники «Титана» ждут, когда «респаунится» вертолет.

Продается реклама в Battlefield 2142!

В коробку с российским изданием Battlefield 2142 вложен листок-предупреждение: «В настоящей программе используется технология, разработанная IGA Worldwide Inc., далее – «рекламная технология». Рекламная технология предназначена для демонстрации рекламы в ходе использования программы в сети Интернет». В самом деле, на картах Battlefield 2142 расставлены рекламные щиты, которые сейчас смотрятся вполне естественно. Могут же быть рекламные щиты в Минске в 2142 году, в самом деле? На момент написания этого текста там висит вымышленная агитка, но в скором будущем она уступит место рекламным изображениям. А пока из австралийской версии Battlefield 2142 рекламу пришлось вырезать: в Австралии сбор информации с компьютера-клиента считается незаконным. «Если вы не хотите, чтобы IGA собирала, использовала, хранила и передавала данные, описанные в этом разделе, не устанавливайте и не запускайте программу ни на каких платформах, подключенных к сети Интернет», – ставит точку автор предупреждения. Куда игрок может засунуть Battlefield 2142 в отсутствие сети Интернет, текст умалчивает.



Итоговое количество режимов в Battlefield 2142 равняется... (оркестр, туш!) двум!



На слаженную командную игру в Battlefield 2142 и посмотреть приятно.



Если вы видите вражеского «большого робота» в прицел противотанкового ружья, это еще не победа. Один залп «Богатыря» не возьмет.

Впервые в игре появляется новый режим! Поэтому итоговое количество режимов в Battlefield 2142 равняется... (оркестр, туш!) двум! Старый и знакомый Conquest это всеми любимая борьба за контрольные точки на карте. Новичок называется Titan; в нём над картой висят две летучие мобильные крепости, два огромных транспортника типа MK-1 Titan. Задача проста, как дважды два: уничтожить чужого «Титана» и сохранить своего. Сначала командам нужно захватывать наземные ракетные бункеры, чтобы снять силовое поле вокруг корабля, затем к победе будет два пути: либо продолжать долбить машину ракетами, либо забросить на борт спецкоманду, которая проберётся внутрь корабля, уничтожит управляющие консоли, а потом взорвёт центральное ядро. Весело, быстро, сочно, и добавляет совсем новый тип игры – пехотные сражения внутри космического корабля.

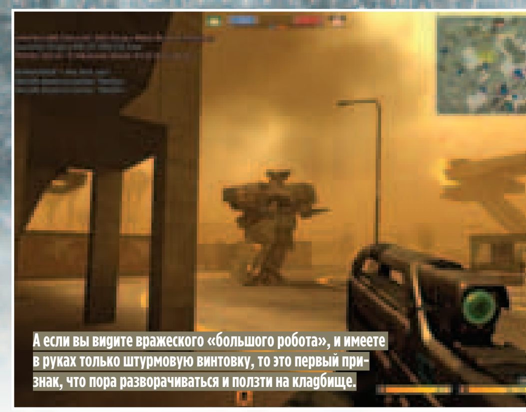
Классовая система по сравнению с Battlefield 2 была одновременно улучшена и упрощена. Теперь на выбор всего четыре профессии, но они вобрали в себя всё, что умели старые классы. Стрелок (Assault) служит одновременно стрелком (Assault) и медиком (Medic) (хотя умение воскрешать павших нужно ещё «открывать»); разведчик (Recon) выполняет работу снайпера (Sniper) и шпиона (Special Forces); инженер (Engineer) получил ракетницу и вобрал в себя класс тяжелой пехоты (Anti-tank); и только пулемётчик (Support) остался практически без изменений. Эта новая система значительно удобнее: с одной стороны, новичку гораздо проще разобраться в специализации классов, с другой – все классы одинаково востребованы, нет явных лидеров и аутсайдеров.

Появилась новая система наград и бонусов – да такая, которой нет ни в одном другом шутере. Суть её вот в чём: когда вы установите Battlefield 2142, в каждом классе будет доступно лишь несколько базовых предметов и видов оружия. Вы играете на серверах, накапливаете опыт, получаете медали и новые звания, за которые, в свою очередь, сможете выбрать так называемый «Unlock» – недоступный поначалу бонус. У каждого из четырёх классов своё дерево развития, и вам придется выбирать, что, когда и для кого открыть. Ирония вот в чём: старослужащие и новички играют на одних и тех же серверах. Только начиная знакомство с игрой, видишь, как сосед по окопу кидает в наступающих гранату, и думаешь: «Ого! Я тоже так хочу! На какую кнопку здесь гранаты?». Смотришь в меню опций, и выясняешь, что гранаты не «на кнопку». Гранаты нужно открывать за местные очки опыта. Это мало того что обидно, так ещё и нечестно: опытные игроки оказываются в заведомо более выигрышном положении, чем новички. Такая система бонусов добавляет в Battlefield 2142 интригу хорошей MMORPG, первобытный собирательский интерес – собери их все! – и подогревает интерес к происходящему. Но она же мешает игре получить лавры серьёзного, турнирного шутера, где победа зависит от мастерства, а не от количества часов, проведенных перед монитором.



В игре нет одиночной кампании, зато успешная сетевая игра откроет новые виды оружия и массу бонусов.





А если вы видите вражеского «большого робота», и имеете в руках только штурмовую винтовку, то это первый признак, что пора разворачиваться и ползти на кладбище.





В ближнем бою тяжелый пулемет перемалывает пехоту на потроха.



Ховертанк «Некомата» не умеет вращать башней, но стрейфится за милую душу.

Поспешишь – людей насмешишь. Очевидно: игру не доделали. Несмотря на то, что за время публичного бета-тестирования разработчики уничтожили более трёх тысяч багов, в игре их осталось непростительно много, слишком много, чтобы можно было списать на невнимательность. Патч версии 1.01 был опубликован в день выхода Battlefield 2142, но и после него осталась масса неприятных ошибок: связь с серверами нестабильна, соединение иногда рвётся, сервера не всегда записывают вашу статистику, а клиент не всегда ее обновляет. Система защиты от читеров PunkBuster иногда отказывается обновляться, и тогда невезучих игроков без объяснения причин вышвыривают с серверов.

Сетевая игра в режиме Titan почему-то поддерживает всего 48 игроков, хотя сетевые матчи с участием 64 бойцов всегда были лицом сериала Battlefield. В том же режиме Titan стоит кому-то начать управлять «Титаном», и частота кадров уже редко превышает десять-пятнадцать. Загрузки остались дьявольски долгими. При первом запуске Battlefield 2142 вы запросто можете просидеть перед надписью «идёт оптимизация шейдеров» больше десяти минут, – и такое приключение ждёт вас каждый раз, когда вы захотите поменять настройки графики. Все эти проблемы кажутся тем более странными, если вспомнить, что DICE отнюдь не новичок в создании сетевых шутеров и вполне могла чему-то научиться за многие годы работы.

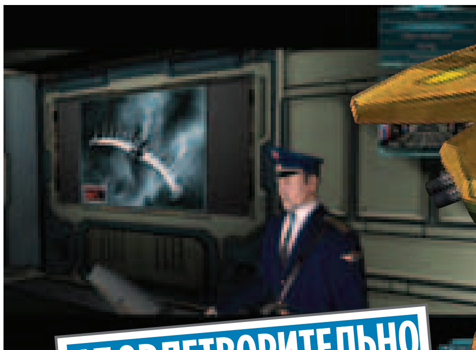
Наконец, во многих местах игру явно можно и нужно улучшить: например, сделать главное меню, появление которого не приходилось бы предварять плашкой «загружается главное меню». Ещё очень хочется, чтобы в конце битвы на «Титанах» поверженный корабль не болтался в воздухе, как сукно в проруби, а разлетался на миллион маленьких осколков, озаряя небо яркой вспышкой, оглушая солдат, переворачивая технику ударной волной. Вот это было бы что надо! Даже научно-фантастический сюжет не идёт на пользу: если раньше у каждой игры сериала было своё лицо и, так сказать, «атмосфера», то сегодняшний Battlefield с его хитросплетённым сюжетом и банальными меха-дизайнами теряется в толпе прочих «игр про будущее». Одиночной кампании вообще нет, хотя консольные версии Battlefield 2 показали, что игра отлично подходит и для сингла. Карт всего десять, из них в одиночной игре с ботами доступна ровно половина.

Ошибки, конечно, исправят, но это не повод прощать разработчиков. Вспомним, например, Quake 4, где сетевые режимы были практически идеальны с самого начала. Неожиданная охапка багов, другой сеттинг, новая система классов и бонусов – это для сериала шаг скорее не вперёд, а в сторону. Один новый режим Titan погоды не делает: Battlefield 2 был одним из лучших сетевых шутеров, в новом наряде он им же и остается. И это удручает, ведь формула сериала остаётся неизменной уже как четыре года кряду. **СИ**











УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Любопытный сюжет с удалыми репликами и малопредсказуемым развитием событий. Игровой мир с весьма своеобразной внутренней логикой.

МИНУСЫ
Слабая космосимуляторная часть. Устаревшая графика при невысокой производительности. Если не очень торопитесь, лучше подождать патчей.

РЕЗЮМЕ
Космическое приключение с забористым иронично-патриотичным ароматом. Не ожидайте многого, иначе не стоит и заглядывать.

ЗАВТРА ВОЙНА

ПРОТИВОРЕЧИВЫЙ ТРЭШ-БЛОКБАСТЕР С ОГРОМНЫМИ, НО УПУЩЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ, ИГРА ВЕСЬМА ЛЮБОПЫТНАЯ, НО ОПРЕДЕЛЕННО НЕДОРАБОТАННАЯ.

Вступительный ролик: «Наступил XXVII век. На Земле царят мир и спокойствие», – произносит диктор таким издевательски-пафосным голосом, что хочется заранее расцеловать игру в обе щеки.
Россия – родина слонов, Циолковского, ста грамм фронтовых и самых суеверных пилотов в галактике. Россия – центр вселенной, так что галактика становится этаким ближним зарубежьем, в котором так вольготно чувствуют себя русские матрешки, играющие на водке и запивающие балалайкой. Широка душа моя родная, много в ней лесов, полей и рек.

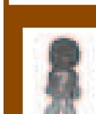
Тормоза придумал трус

Удивительное будущее игры «Завтра война» похоже не то на полное торжество всех новоимперских российских начинаний, не то на жестокую сатиру, высмеивающую нынешний подъем красно-православного коллективного бессознательного – как вам удобнее считать. Исполненный воодушевления военно-полевой сюжет игры, плакатные герои, являющиеся не столько людьми, сколько самодвижущимися стереотипами, разыгрывающие пьесу о становлении молодого бойца, по ходу дела превращающегося в ветерана вселенной, – и все это на фоне постоянных шуточек в диалогах, иногда более удачных («а тех, кто провалит задание, выверну мехом внутрь!»), иногда менее («я свой зад не на помойке нашел!»), но всегда очень органично вписывающихся в стиль игры. Понравится этот забористый стиль, конечно, не всем, но жестокого и в то же время очень детского шарма ему не занимать. Здесь всего через край: уж если в игре появляется product-placement, то не стыдливо налепленная где-то сбоку торговая марка, а главгерой крупным планом, произносящий рекламный слоган и закатывающий глаза. Чудовищно до смешного, и, как говорится, все у них так. В общем, сюжет, безусловно, лучшее, что есть в игре, и способен заставить многих игроков добраться до самого конца, невзирая на различные трудности.
А трудностей этих встретится предостаточно.

Лучше день потерять

На словах здесь имеются аж три различных варианта физики: аркада, аркада с инерцией и симулятор вдобавок. Что такое аркадный режим, догадаться несложно: это полеты в космосе из привычного плотного киселя. Пока давим кнопку газа, движемся вперед, как отпустим – останавливаемся. Если же кнопку не отпускать, то мы быстро набираем предельную для данного корабля скорость. В общем, традиционный физнабор.
Режим симулятора преподносит нам настоящую ньютоновскую физику: включение двигателя дает не скорость, а ускорение, максимальная скорость не ограничена, а чтобы затормозить, надо включить двигатель в противоположном движению направлении, и тормозить придется ровно столько времени, сколько мы разгонялись. Теоретически ньютоновская физика дает нам возможность выполнять различные удивительные маневры: можно лететь спиной вперед и стрелять во врага, который решил сесть нам на хвост, можно уклоняться от огня, непредсказуемо двигаясь в самых разных направлениях, можно... Впрочем, нет, нельзя. На самом деле симуляторный режим сделан исключительно для галочки и к игре непригоден. Дело в том, что при ньютоновской физике корабль становится неуправляем. Малейшая попытка маневрирования приводит к не-

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation.sci-fi.small_spaceship
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** CrioLand
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://www.zavtravoina.ru



Автор: Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



Игра в поддавки. Орудия джибсов стреляют в точку точно перед кораблем, как бы медленно вы ни летели, так что, несмотря на вспышки вражеских выстрелов, опасности никакой.



Летать строем – основное занятие военных. Если кто-то не встал в строй, остальные ждут его, неподвижно вися на месте. Зрелище очень странное, особенно, если вы отбиваетесь от врагов, а ваши товарищи застыли неподалеку.



Прейскурант за донорские услуги: «Кровь: 1000 терро, ткани костного мозга: 1000 терро, глаз: 50.000 терро». Нет, глаз продать не дадут!



Флуггеры – летательные аппараты, одинаково приспособленные для движения как в космосе в условиях невесомости, так и в атмосфере у поверхности планет. Кстати, далеко не единственная техническая инновация в игре.

Демиурги

Игра «Завтра война» создана по фантастической трилогии Александра Зорича (романы «Завтра война», «Без пощады» и «Время – московское!»). Помимо этой трилогии А. Зорич создал такие произведения, как «Конан и смерть», «Дети Онегина и Татьяны», «Боевая машина любви» и прочее.

Книга и игра показывают одни и те же события, но с точки зрения разных героев. В трилогии мы видим мир глазами Александра Пушкина, а главный герой игры – пилот Андрей Румянцев. При этом на радость фанатам-читателям Пушкин мельком появляется и в игре, а на радость игрокам Румянцев появляется в эпизоде в третьем томе трилогии.

«Завтра война» – не единственный опыт работы Зорича в игровой индустрии, также в качестве сценариста он принимал участие в создании игр «В тылу врага» и «В тылу врага 2».

Миссии в игре выполнены в спартанском духе. На нашу долю выпадает все, но совсем по чуть-чуть.

предсказуемым выкрутасам. Чтобы погасить боковую скорость, надо противопоставить ей работу двигателя на противоположном направлении, причем выключить его надо раньше, чем корабль остановится, и этот момент поймать невозможно. В конце концов наш корабль превращается в маятник со все увеличивающимся ходом. Это не космический корабль, это просто коробка с двигателями. Казалось бы, на дворе XXVII век, а это значит, что системам fly-by-wire уже семьсот лет.

Пепелац гусар летучих

И знаете, какой нашли выход из положения? В качестве спасительного круга был брошен автопилот. Нет, серьезно: сами разработчики признаются, что 90% игры проходится на автопилоте. Мы выделяем кнопкой мыши ведущего и щелкаем по клавише «встать в строй». Или выделяем авианосец и жмем кнопку «сесть на объект». В какой-то момент возникает ощущение, что мы играем не в космосимулятор (хорошо, космоаркаду), а в квест.
Кстати, забавный случай: с симуляторным режимом не может справиться даже автопилот, стопроцентно разбивающий наш истребитель об авианосец в первой же миссии.
Даже в аркадном режиме связка физика-управление очень сильно оставляет желать... В итоге бои, коих нам предстоит немало, происходят в каком-то хаосе. Иногда мы выживаем, иногда – нет, но почему-то кажется, что это зависит не столько от нас, сколько от везения. Никаких привычных инструментов нам не предоставлено. Радар формально есть, но настолько неудобен, что толку от него, по сути, нет. Никаких данных по выделенным объектам, кроме расстояния до них, на экран не выводится. Нет системы уравнивания нашей скорости со скоростью выделенного объекта, что было бы очень полезно при маневренных возможностях здешних кораблей. Вообще создается такое впечатление, что авторы решили заново, с нуля, изобрести велосипед, выбросив из головы весь опыт, что был накоплен жанром за долгие годы.
Несколько скудная графика с признаками явной полигональной недостаточности, тем не менее, довольно успешно выполняет свою роль. Во время полета нас окружает космос самых невероятных расцветок – как это принято в наше время. В помещениях же простоватая графика парадоксальным образом играет на руку проекту, поскольку восковые



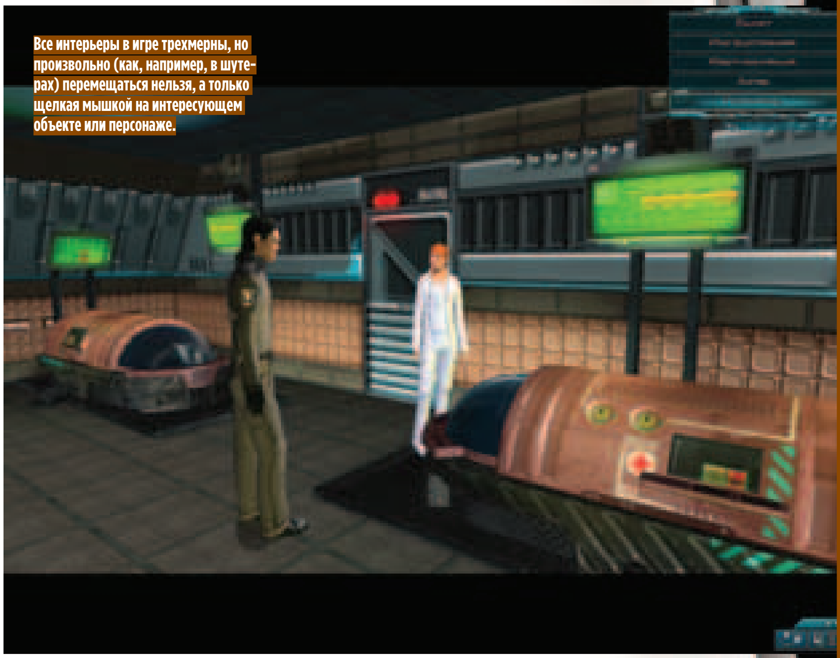
При взгляде из кабины корабля окружающие пространства приобретают несколько дымчатый матовый оттенок. Выглядит на редкость пасторально, особенно в сочетании с раненым пилотом, развалившимся на переднем плане.



Посадка на космический авианосец: выпуск шасси, выравнивание, касание, проехал, остановился. В вакууме и в невесомости.



Крайний слева – не кто иной, как Александр Пушкин, пока что такой же кадет, как и глядящий на него Румянцев. Все четверо сидящих за столом находятся в крайне грустном расположении духа, но сцена обставлена так, что не рассмеяться невозможно.



Все интерьеры в игре трехмерны, но произвольно (как, например, в шутерах) перемещаться нельзя, а только щелкая мышкой на интересующем объекте или персонаже.

модельки людей, наделенных парализованными лицами (мимика отсутствует напрочь) словно подчеркивают нарочитую одномерность героев.

Поговори со мной

Еще у игры то и дело возникают трудности взаимопонимания с игроком. Нам дают задание просканировать астероидный пояс... но как? Где тут сканер? Он включен постоянно, или мы просто не можем его найти? А на каком расстоянии он работает? Игра дает задание сесть на астероид и установить буровую вышку. Автопилот с астероидами работать отказывается, так что мы совершаем долгую мучительную ручную посадку на гигантский угловатый булыжник... и, успешно сев, немедленно взрываемся – такой уж тут своенравный обсчет столкновений. И затем опытным путем выясняется, что посадку можно было не совершать, а сбрасывать буровую вышку с минимальной высоты... и почему бы не сказать нам об этом сразу? И не дай бог случайно сбросить две вышки вместо одной – такой поворот событий сбивает скрипт с толку.
Интерфейс игры понятным не назовешь, но электронного мануала на диске нет, да и обучающие миссии отсутствуют. Уже после релиза на форуме игры разработчики стали разъяснять, как надо управлять кораблем, как использовать оружие...
Не будем задавать риторических вопросов.

Поверь в себя

С одной стороны, миссий много, и они по-настоящему разнообразны и непредсказуемы – зачастую задание завершается совсем не так, как предполагается, сюжетные коллизии лавиной обрушиваются тогда, когда их совсем не ждешь, и исход дела предвидеть нельзя.
Но при этом сами миссии выполнены в спартанском духе. На нашу долю выпадает все, но совсем по чуть-чуть. Немножко друзей, немножко врагов, страшное оружие выглядит горсткой веников, вылет, уподобленный классической атаке на «Звезду смерти», превратился в секундное дело: два шага в тоннель туда, два обратно, все маленькое и словно понарошку. Эпическая космическая война в масштабе 1:10000.
Игре вообще свойственно пытаться выдать себя за то, чем она не является, словно она не верит в свои силы. Какой смысл рассказывать о множестве звездных систем и свободном передвижении в них, если сама игра линейна, как фонарный столб (крохотные разветвления в побочные миссии не в счет, на сюжет они все равно не влияют), если все происходящие события тщательно заскриптованы, и, реши мы вдруг исследовать окружающий мир самостоятельно, моментально обнаружим, что он совершенно пуст. Говорят, движок игры способен создавать ландшафты на лету, так что все видимые нами планеты являются реальными объектами, и в любой точке можно совершить посадку... но зачем, если там все равно совершенно ничего нет?
В итоге в пучине дикой реализации теряется множество действительно удачных идей: начиная от самой концепции флуггера и заканчивая метеоритным дождем и на редкость убедительным кольцом Сатурна. Вся надежда на продолжение. СИ

Сердце замирает при виде пейзажей, словно пришедших из снов, мечей в половину человеческого роста и прекрасной магии, и мы готовы все простить и ждать вереницу патчей.





Деревенский «Вест Коуст Кастомз». На стене – диски ручной работы для «прокачанных» телег.



Ребята у входа в пещеру – роботы. Они стоят здесь день и ночь.



ОТЛИЧНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

GOTHIC 3



Деревня живет своей жизнью. Никакого дела до искателей приключений жителям нет.



Не очень понятно, как орки могут свободно объясняться с людьми. Наверное, осада королевства идет так долго, что враги выучили языки друг друга.

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Игра дивной красоты и поистине титанического размаха и свободы.

МИНУСЫ
Оценить вышеперечисленные достоинства смогут лишь усидчивые обладатели мощных компьютеров.

РЕЗЮМЕ
Одна из лучших ролевых игр этого года. Но стоит дождаться всех патчей.

Очевидно, что по сложности игрового мира и размаху событий современные одиночные RPG силятся достичь уровня многопользовательских. Возможно ли это без крепкой денежной поддержки и без тысяч живых противников/товарищей? В любом случае, без полной свободы передвижения, сотен действующих лиц и захватывающей истории жанр не жилец – это понятно и нам и, уж тем более, разработчикам.
Pluto 13, создатели сериала Gothic, более-менее справились с созданием приличной RPG в первой части, правда, пожертвовав при этом размерами мира, и успешно развили начинание во второй. Что касается последней серии трилогии, нам и вовсе обещали чудо. В рекламных роликах динозавры и прочие твари жили себе в лесу, охотились, дрались и размножались, совершенно безучастные к судьбам королевства и главного героя, а разработчики говорили: вот он, настоящий живой мир, события в котором не крутятся вокруг одной-единственной персоны.
Само собой, все обещания выполнить не удалось. Дело даже дошло до того, что Pluto 13 приносит публичные извинения за то, что выкинула на рынок столь недозрелый плод. И правда: от зеленой «Готики 3» сводит скулы почище, чем от лайма. Но вот парадокс: сердце замирает при виде пейзажей, словно пришедших из снов, мечей в половину человеческого роста и прекрасной магии, и мы готовы все простить и ждать вереницу патчей. И выставить высокую оценку, не обращая внимания на обилие ляпов. Неужели Gothic 3 получает 9,5 баллов и надувного «Оскара»? Увы, нет. Совесть не позволяет пройти мимо вороха ошибок (немалую часть которых не вылечить никакими патчами), так что приглашаем принять участие в дальнейшем разоблачении.
С первых кадров «Готика 3» сыграет с нами злую и несмешную шутку. Материализовавшись на площади провинциальной деревушки Ардеи, в самой гуще битвы с орочьим отребьем, герой вступает в бой, а игрок знакомится с простой, но все же изящной боевой системой и ужасается корявой физике и просчету столкновений, деревянной анимации и устаревшей графике.
Да, пейзажи, модели и текстуры хороши, но мы, вдоволь насмотревшись роликов, ожидали лучшего и теперь сильно разочарованы. На месте, само собой, всяческие эффекты «размытия», однако вместо дальних объектов, как и много лет назад, нам подсовывают мутные декорации, подменяя

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
JoWooD Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Pluto 13
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
http://www.gothic3.com

Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

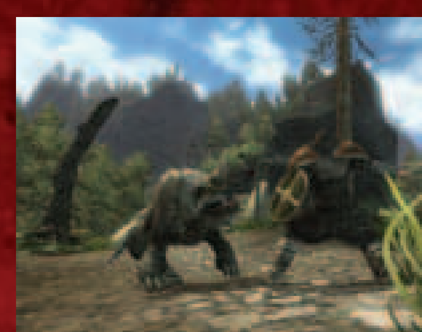


Але! Вася, привет! Помогай, брат – совсем тяжко тут одному!









могучие дубы бледными картонками. Наверное, это и есть система с громким именем SpeedTree, о которой так любят говорить разработчики при упоминании особенностей Gothic 3. Просмотр скриншотов с рельефными руками героя и узорами на щите, конечно, внушает уважение, но когда улепетываешь от разъяренного кабана (что требует филигранного выруливания на тропинку), а движок вгоняет в ступор прорисовка рощицы неподалеку, с губ срываются совсем непечатные слова. Более того, иногда создается впечатление, будто Genome Engine презирает компьютеры средней мощности и умудряется даже на сильно сниженных настройках о чем-то подолгу размышлять.

А отключение всех красот вернет нас в 2001 год, во времена «Готики» первой. Так что если хотите приятную картинку, готовьтесь потратить зарплату на обновление компьютера. Но все это пустое, не за движки и смазливую картинку мы любим ролевые игры. Целостность мира Gothic 3 поначалу обезоруживает – погрузившись в него раз, не хочется всплывать хотя бы до тех пор, пока не найдены ответы на самые простые вопросы. Что ищут орки, которые заполонили земли королевства Миртаны и вырезают беззащитные города один за другим? Выдержит ли магический барьер над столицей, сдерживающий до поры до времени нападающих? Какую роль в этой войне играют жители окрестных земель? Путей-дорог хватает, и безо всяких сюжетных ограничений новоявленный герой может отправиться хоть в северную провинцию Нордмар и присоединиться к борьбе против захватчиков, хоть в пылкие объятия пустыны Веранта и предать человечество. А можно бесцельно бродить по пляжу, любуясь прибоем и подчистую обирая безмолвных черепах.

Встречающиеся в игре группировки и сложность сюжетных переплетений поначалу убеждают нас в том, что разработчики силились создать MMORPG на отдельно взятом компьютере. Герою попросту не дают себя почувствовать центром мироздания. Вокруг него кипит жизнь, идет война, плетутся интриги, прыгает по лесам самая разная живность. Порой даже забываешь о том, что, например, вот этот кузнец за наковальней – вовсе не дальнобойщик из Ванкувера, а всего лишь кусок кода, обученный закрывать по ночам лавку, ходить на работу и иногда трепаться с друзьями за кружкой эля.

К нашему величайшему сожалению, сломать тончайшую грань, за которой перестаешь верить в реальность происходящего, оказалось очень просто. Внутренний механизм Gothic 3 гуляет, что деревенская гармонь. Отдельные NPC, которые должны изо всех сил казаться ну совсем


Пейзажи – одна из самых сильных сторон движка. Здесь Васнецов писал свою «Аленушку».


А вот и явный промах – все, что находится вдалеке, жестоко блюрится. Брр!

Повторение старого

Магический купол, орки-захватчики и безымянный герой, скромный спаситель всего живого, похоже, стали характерной чертой для серии Gothic. В первой части, появившейся в 2001 году, сияющей полусферой был накрыт остров Хоринис, в шахтах которого было открыто месторождение особой руды, необходимой для победы над орками. Магическая защита препятствовала побегу заключенных, день и ночь ковырявших ценный минерал. Во второй части, увидевшей свет годом позже, разработчики решили не повторяться и выдумали Лорда Хагена и сотню паладинов, отряженных охранять остров, лишившийся разрушенной в оригинале защиты. Но, как мы видим, в третью серию утрамбовали и орков, и искрящийся купол. Выдумки, что и говорить, немецким ребятам не занимать – мы рекомендуем в грядущих творениях заимствовать идею Джорджа Лукаса и выдавать индивидуальные защитные сферы ключевым героям игры.
Поклонники сериала, как им и полагается, отстаивают честь игры на онлайновых просторах. Последние превратились буквально в поля сражений – форумы прирастают новыми страницами не по дням, а по часам, причем никакой ценной информации вы там, скорее всего, не отыщете. А вот узнать мнения об игре – сколько угодно. Желаете словесные перепалки уровня «я играть не могу, нас обманули» или «сам дурак, я вообще гуляю по лесам с факелом и любуюсь тенями»? Имеются. Серьезные пространные трактаты об охоте и других умениях? Имеются и такие. Судя по всему, шерстим интернет-ресурсы и обращаем внимание на гневные отзывы разочарованных покупателей не только мы – заявленный российский релиз откладывается из-за выхода новых патчей, все они будут по умолчанию помещены на диск. Возможно, кому-то посчастливится увидеть ту самую игру, что мы ждали все эти годы?











живыми, торчат на месте месяцами и годами, не обращая никакого внимания на то, что творится вокруг. Выведенные из себя нашей кражей или назойливым любопытством, жители городов ввязываются в драку, получают свою долю зуботычин и бесславно валятся на мостовые прямо на глазах у товарищей. Тройка подобных выходок, и придется объясняться со стражей. Которую, кстати, тоже не возбраняется прирезать без шума и пыли и отправиться далее по своим героическим делам. Все замечательно, но такие действия обходятся безо всяких последствий для доброго имени! Не слишком выгодно смотрится в таком свете и доступная система союзов. Заработок ценного опыта у повстанцев и, скажем, кочевников, позволяет разжиться модными доспехами и очками престижа, но как соотносится сотрудничество с несколькими непримиримыми врагами разом с достоверностью мира? Или появление персонажа пред очами предводителя желтомордых орков в броне работы северян? Нам, видимо, понять не дано.
Как, кстати, непознаваемы и особенности местного боевого режима. Решив прокачать только что приобретенный навык охоты, спаситель человечества отправляется в чисто поле, натягивает тетиву лука и… оказывается втоптан по пояс в землю диким кабаном. «Готика 3» почему-то наделила животных невероятной скоростью нападения и силой, перед которой не могут устоять ни одни доспехи. С прямоходящими, поверьте, все намного проще, к тому же спасают частые пробуксовки соперников в объектах и просто ошибки AI, стойко переносящего откровенное избиение и совершенно не сопротивляющегося. Однако если вы хотите почувствовать себя действительно всемогущим, послушайтесь дружеского совета и положитесь на магию. Фаерболы сделают свое дело куда ловчее стали, и прохождение игры превратится в увеселительную прогулку с красивой пиротехникой.
Многочисленные сторонние квесты, что щедро выдаются в любом городе, вовсе не обязательно выполнять для успешного завершения игры. Учитывая, что изменение сложности заданий в зависимости от уровня героя отсутствует, отдельные просьбы горожан можно смело пропускать мимо ушей. Более того, не всем хватит усидчивости завершить нудные задачи, требующие убить оговоренное количество гадов или принести какие-то предметы. Нелюбовью к животным и жадностью к бесполезному хламу почему-то страдают здесь многие, поэтому таскать дрова и более экзотические предметы в рюкзаке придется часто. В каждом городе обязательно найдется кто-то, страдающий от волков, кабанов,



СЕКРЕТ!

Чтобы заполучить консоль, необходимую для ввода кода, необходимо открыть файл Gothic III\Ini\ge3.ini и подправить в нем следующие строчки:
[Game]
TestMode=false
[Game]
TestMode=true

Теперь трогаем в игре кнопку ^ и получаем чудесные свойства клавиш:
F1 Скриншот.
F2 Режимы Window/Fullscreen.
F3 Просмотреть сетку моделей.
F5 Quicksave.
F6 Включить/Выключить сло-мо.
F8 Восполнить жизни персонажу.
F9 Quickload.
Если вам этого мало, воспользуйтесь кодами:
god Тут все понятно – бесконечное здоровье.
idkfa Самый полезный код. Прозрачная отсылка к игровой классике подарит ВСЕ.



Обстановка домой в городах каждой из фракции разная. Но неизменно красивая.

Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_775154/tm.htm



Зачерпнуть воды без помощи факела герой, конечно, никак не может. Боится стать козленочком?



Спецэффекты превращают даже обыденные действия в шоу. Наслаждайтесь – позже они будут надоедать.

огров – было бы время и желание искать заказчика. Моменты просветления, нужно отдать должное, у сценаристов все же наступали: действительно увлекательных заданий хватает, и зевать от скуки по ходу игры не придется, однако зачем было заполнять промежутки между ними сбором свиных пятачков в промышленных масштабах?

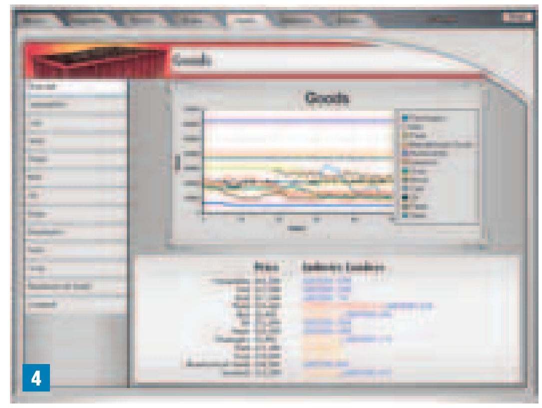
Меж тем мы вплотную подошли к самому грустному. Готовясь к знакомству с игрой, скачайте и установите, пожалуйста, самый свежий патч (на момент написания материала – версии 1.09). Gothic 3 имеет пренеприятнейшее свойство брыкаться, словно необъезженная лошадь. Не всегда работает, скажем, «быстрый» Save – счастье от выполнения трудного квеста мгновенно растворяется в нежелании игры грузить драгоценную сохраненку. Придется выходить в общее меню и спасать достижения по старинке. Задания от сторонних фракций выполнят лишь самые усидчивые – остальные пройдутся сквозь город с чем-нибудь тяжелым в руке и отправят на длительный отдых всех его обитателей, получив алкаемую репутацию в сотню процентов у противоположной группировки за какие-то минуты. Доступный набор клинков и топоров скуден даже по меркам «слэшеров», и как могло творение такого уровня получить сырый квестовый журнал, моментально путающий любого, кто в него заглядывает?

Рука не поднимается ставить игре низкую оценку. Однако и завышать балл неправильно – прущие изо всех щелей ошибки портят впечатление от проработанной вселенной. Боливар так и не смог вынести эпических размеров замысел создателей, задумавших уложить в ролевой проект единый, без склеек и загрузок, мир с разрозненными племенами, свободный выбор профессий. Зачем сразу после появления игры на прилавках публично посыпать голову пеплом, как это сделала Pluto 13? Боимся предположить, но – потому, что сметут и так. Съедят и попросят добавки. А она не заставит себя долго ждать – за потянувшимся с Запада косяком патчей грянет add-on, и мы все простим и примемся за штудирование очередной истории с магическим куполом.

P.S. Если вам вдруг станет совсем грустно, остановитесь и послушайте музыку. Она чудесна. Над музыкальным сопровождением игры трудились симфонический оркестр Бохума и японская группа барабанщиков GOCOO. СИ


QUMO
www.qumo.ru
www.qumo.ru
С Новым Годом!





2 Если в окнах свет не горит, значит, вагон пуст, и вы гоняете состав зря. Правда, перевозка пассажиров – дело все равно не очень-то выгодное.

3 Мост ведет прямиком из одного крупного города в другой. Зачем вообще тут железная дорога? На такие расстояния можно запросто ходить пешком.

4 На многие товары (автомобили всякие, сталь...) цены не меняются по полвека. А на все остальное они меняются довольно незначительно.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

1 По какой-то причине игра разрешает только крупные планы поездов. Ни на какой другой объект близко посмотреть не дают.





ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Посмотрите внимательно на скриншоты и не отводите взгляд как можно дольше, чтобы показалось, что картинка движется. Это и есть все достоинства игры.

МИНУСЫ
Попробуйте, глядя на скриншоты, подвигать мышью... понажимать кнопки на клавиатуре... на картинке что-нибудь изменилось? Это и есть недостаток игры.

РЕЗЮМЕ
Игра для тех, кого удручает необходимость что-то управлять и о чем-то думать в других играх на транспортную тематику.

SID MEIER'S RAILROADS!

ИГРА, ПОХОЖАЯ НА СОН: ВСЕ ПРОИСХОДИТ САМО ПО СЕБЕ, ВСЕ НЕ НЕСЕТ НИКАКОГО СМЫСЛА. ИЛИ ЭТО СКРИНСЕЙВЕР?

Пластмассовое яблоко, такое аппетитное с виду, оказалось совершенно несъедобным. Легендарный Railroad Tycoon, игра, давшая путевку в жизнь пестрому жанру транспортных магнатов, на наших глазах превращена в яркую пустышку, очаровательный, но несъедобный муляж. И больше всего удручает, что создатели прекрасно понимали, что делают, засовывая в коробку генератор скриншотов вместо полноценной игры. Вступительный ролик наотмашь объясняет правила поведения: в комнату входит неопределенного возраста белокурый мужчина с застывшим выражением умопомрачительной радости на восковом лице. Распаковывает коробки с игрушечными паровозиками, расставляет их по столу, представляет, как все это оживает, и умиляется, умиляется... Продукт не зря называется Railroads!, а не Railroad Tycoon 4. Магнатам добро пожаловать за борт, а у нас здесь клуб умиления паровозиками.

ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ

Действительно, есть на что посмотреть. Безобидная мультграфика, ни одного острого угла, можно давать детям до 3-х лет. Донельзя заботливая анимация: тут плавят металл, там кран кладет бревна на вагоны, паровозик трогается с места, у цистерны открывается крышка и туда заливается игрушечная нефть (отличается от настоящей тем, что за нее никто не умирал), всюду что-то шевелится, клубы почти совсем-совсем настоящего дыма окутывают колеса паровоза, в окнах пассажирских вагонов горит свет, жизнь прекрасна, счастье доверчиво заглядывает вам в глаза. А вы протягиваете ленты путей, ставите шоколадные коробки станций, пускаете пухлые составы переминаться по каллиграфическим шпалам.
Вот только живому человеку, в отличие от гомункула из вступительного ролика, трудно постоянно умиляться одному и тому же. И как только почувствуете, что блаженная улыбка начинает потихоньку сползать с лица, то... лучше игру в этот момент и отправить на пенсию.
Кажется, здесь больше всего боялись, что игроку что-то будет неясно. «Что это за кнопка? Зачем этот график?» – чтобы не провоцировать подобные вопросы, заранее было выкинуто все, что могут не понять, понять неправильно или же понять не сразу. Если это и римейк, то feature-cut мамаевской ордой прошелся по тельцу игры, порубив в капусту все: игровые карты, экономику, искусственный интеллект... По сравнению с оригинальной доисторической игрой-прототипом Railroads представляют собой крохотный огрызок, крестики-нолики на поле три на три. Забава для младшего школьного возраста.

ПРОБКОВЫЙ ШЛЕМ

Карты стали не просто маленькими, а комично крохотными. На них плечом к плечу ютятся пестрые куличики мегаполисов; кажется, по плотности

Топ трех самых выдающихся игр о железных дорогах

3 место



Microsoft Train Simulator
- Разработчик Kuju
- Издатель Microsoft
- 2001 год

Железнодорожная история в разрезе: тепловозы, электровозы и паровозы. Несколько видов тормозов у локомотивов, непростая система управления давлением в котле паровоза. Огромная образовательная ценность и удивительный инструмент медитации и обретения гармонии с собой и миром.

2 место



Railroad Tycoon
- Разработчик MicroProse
- Издатель MicroProse
- 1990 год

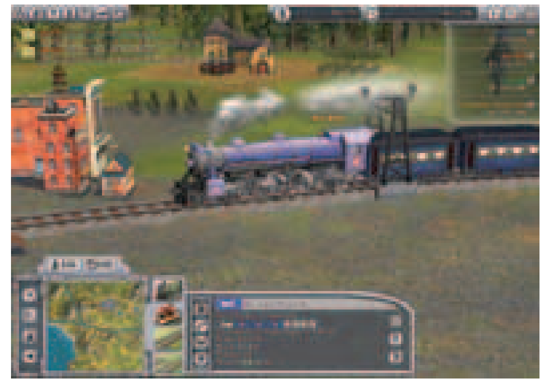
Один из многочисленных бриллиантов из коллекции Сида Мейера. Фактический основоположник жанра транспортных магнатов. Карты размером с континент, множество видов локомотивов, вагонов и товаров. Вы одновременно владелец, генеральный директор и стрелочник. Титанический размах, непростая экономика, весь мир в кармане.

1 место



The Last Express
- Разработчик Smoking Car
- Издатель Broderbund
- 1997 год

1914 год, последний транссибирский экспресс, сгущающиеся тучи Первой мировой. Поезд – это не просто вереница вагонов, ползущая за локомотивом. Случайное сочетание людей, таких разных и таких похожих друг на друга, вынужденных жить в тесном соседстве, маленький мир, живущий по своим законам, рождающийся и умирающий на наших глазах.





2



1



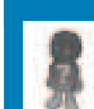
застройки Земля приближается к Корусканту. Курам на смех: локомотив уже прибыл в Вашингтон, а последний вагон пока еще загружается в Нью-Йорке! Железнодорожная развязка занимает площадь, которой хватило бы на несколько мегаполисов. Больше не надо искать наилучший путь прокладки полотна, ведь когда две точки расположены настолько близко, путь не имеет значения. К тому же, местная экономика позволяет строить мосты просто запредельной длины, и ими вскоре покрывается значительная часть карты: они перепрыгивают через реки и друг друга, образуя гротескную паутину. Чтобы обезопаситься от постоянных пробок, приходится включать упрощенный режим, где поезда проходят друг сквозь друга. Если же это упрощение отключить, то пробки победить нельзя, поскольку влиять на маршруты движения поездов мы НИКАК не можем. Нам позволено только строить новые пути, а уж как ими решат воспользоваться местные диспетчеры... как умеют, так и решат. Поскольку наши мысли они угадывать еще не научились, то ничего хорошего из их потуг обычно не выходит. Хорошо, если не дают управлять самим движением, займемся развитием транспортной империи.

МЕЛЬКАЮЩИЕ СПИЦЫ

Произвольно прокладывать пути нам не позволено: можно либо продолжать имеющиеся, либо создавать от них ответвления. Т.е. в каком углу карты мы проснемся в начале миссии, оттуда приходится и плясать. Денег поначалу немного, так что зарабатывать приходится на перевозке того, что есть в зоне доступа, выбор обычно хотя и есть, но крайне невелик. На заработанные деньги окучиваем еще немножко территории... и еще чуть-чуть... Процесс элементарен, не требует никаких умственных усилий (чем-то напоминая вязание), и если вы раньше видели какую-нибудь игру о транспортных магнатах, то даже на самом высоком уровне сложности компьютерный противник не доставит хлопот. Никакого богатства стратегий или разнообразия возможностей тут нет: игра проста как шпала и прямолинейна как рельс. Сперва огорчает крайне небольшое количество однопользовательских карт, всего шесть штук (и те, как вы помните, крохотные), но вскоре становится очевидно, что они отличаются друг от друга, разве что названиями городов и груза. Локомотивов в игре довольно много (и к каждой карте прилагается свой набор), но из-за того, что все они подверглись стилизации внешнего вида «под игрушки», зачастую не так просто отличить их друг от друга. Действие стремительно теряет смысл. В этом мире в самом деле очень просто освоиться, но трудно найти себе занятие по душе. Когда игрок начинает искать смысл своего существования, пусть даже в одной отдельно взятой игре, это очень тревожный симптом. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.tycoon
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Firaxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
ОНЛАЙН: www.sidmeiersrailroads.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

1 Если в настройках запретить поездам проезжать друг сквозь друга, то вскоре вся земная поверхность покрывается путями. Поскольку паровозики сами решают, как им ехать, то кажется, что в вашу железную дорогу играет кто-то другой.

2 Главное – быстро щелкать мышью, у кого это лучше получается, тот и выиграл. В результате кнопка паузы используется постоянно, и игра превращается в пошаговую.





1 Шар оставляет за собой цветной шлейф. У каждого вида кручения цвет свой.

2 Этого не слышно на скриншотах, но зал горячо болеет за любимых игроков.

3 В Table Tennis нельзя создавать своих персонажей. Десяток умолчальных – все, что есть.



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: sports.traditional. table-tennis
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take-Two Interactive
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Rockstar San Diego
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ОНЛАЙН: www.rockstargames.com/tabletennis

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ОТЛИЧНО

TABLE TENNIS

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ПУСТЬ ЗА НАС ГОВОРЯТ НАШИ РАКЕТКИ.

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Идеальная игровая механика, серьезная графика, сверхзвуковой геймплей.

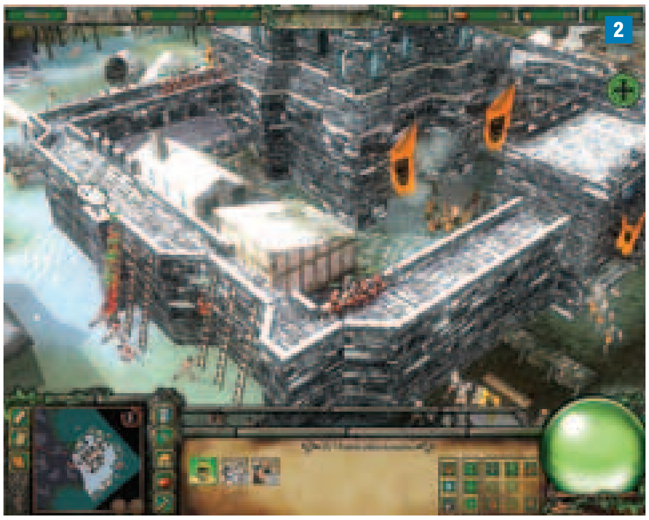
МИНУСЫ
Слишком однообразные кампании, отсутствие изобретательных дополнительных режимов игры.

РЕЗЮМЕ
Стоит попробовать. Хотя бы для того, чтобы узреть кусочек будущего величия GTA4.

Теперь никто не удивится, если настольный теннис станет одной из мини-игр в GTA4. Table Tennis – первая игра от Rockstar Games на консолях нового поколения и, одновременно, первая игра на кросс-платформенном движке RAGE для Xbox 360 и PlayStation 3. Rockstar обладает славой компании, которая создает суперхиты в обстановке строжайшей секретности и обрушивает на игроков шквал информации прямо перед релизом. И хотя мы до сих пор не видели ни одного скриншота с GTA4, считается, что игра будет работать именно на RAGE (считается вполне оправданно: движок следующего поколения штука настолько сложная, что ни одна компания не позволит себе работать сразу над двумя – да и зачем?). Графика – пальчики оближешь. В настольном теннисе сложно удивить чем-то, кроме моделей персонажей, и ох уж эти модели... чудо как хороши. Вы видите, как мнётся одежда на игроках, как они по ходу матча потеют (проступает влага на майках), как радуются победам и злятся после поражений. В Table Tennis десяток героев из разных стран мира, и внешность спортсменов настолько колоритна, что вы сможете легко определить, кто откуда прибыл, даже не заглядывая в досье. Внимание к деталям дошло до того, что мы видим веснушки на симпатичном личике ирландки Кэссиди. Определенно, веснушки это то, чего в видеоиграх нужно больше.

Впрочем, графика – не единственное и, можно сказать, не главное достоинство Table Tennis. Само ощущение, динамика игры передана здесь лучше и точнее, чем в симуляторах большого тенниса для Xbox 360 – Top Spin 2 или даже Virtua Tennis 3. В настольном теннисе гораздо меньше движений, но игровая механика доведена до такого уровня, что вы всегда сохраняете контроль над происходящим. И даже проигрываете не с криком «да что ж ты делаешь, дурак!», а только потому, что неверно предсказали направление следующего удара или не успели среагировать вовремя. В игре всего четыре базовых типа кручения, плюс полоска для «суперударов», focus bar. «Суперудар» сильнее и резче, чем обычный, но при должной смекалке и его можно принять. Одной реакции недостаточно: столкнувшись с мастером сильного удара шведом Джеспером, корреспондент «СИ» потерпел серию разгромных поражений и понял, что не в состоянии победить в скорости. Пришлось обдумать ситуацию, и решение стало очевидным: стоило начать принимать подачи мягко и осторожно, не давать противнику навязать энергичную, скоростную игру, и его преимущество сошло на нет. Базовая механика настолько удачна, что, даже попытавшись найти какие-то недостатки, понимаешь: их нет. Если бы Rockstar делали вторую часть, им бы пришлось здорово попотеть. Всё настолько удачно, что и исправлять нечего. Этой игре не нужна вторая часть. И главное: Table Tennis стоит всего $39.99 (против $59.99 за обычный диск), что делает игру ещё более заманчивой. Главное, не требуйте от неё многого. Это пусть идеальный, но всего лишь настольный теннис. СИ

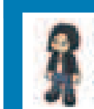

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ
МОЙ ПЕРВЫЙ МОНСТР!
...СОТНЯ!
ДЕНЬ СЕДЬМОЙ
ARRRGHHH!!
ДЕНЬ ТРИДЦАТЫЙ
НАДОЕЛО
ХОЧУ В W.E.L.L!
WWW.WELLONLINE.COM





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 2K
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** FireFly
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 4
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** www.2kgames.com/strongholdlegends



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

Титаны «крепости»

Одну традицию авторы все-таки сохранили. Помимо рядовых бойцов, у вас с самого начала есть один рыцарь недюжинного здоровья и силы. Именно от его лица вы проходите кампанию, а не от лица Дракулы, Артура или Зигфрида. Из таких героев следует упомянуть Ланцелота, Персиваля, Гэвэйна, Галахада и Гаррета. В одиночку любой из них без труда раскидает с десяток копьеносцев, но с более серьезными силами справиться будет труднее. Если же герой испустит дух, игра тут же закончится.
Кроме того, помимо столь важных персонажей, вы призываете на службу настоящих титанов. Например, Дракула неравнодушен к главным фэнтезийным ВВС – огнедышащему дракону. Летающая ящерица, конечно же, в одиночку не сожжет дотла всю базу соперника, но с должной поддержкой запросто нанесет серьезный ущерб.
У Зигфрида, кстати, припасена менее изящная сила – ледяной гигант. Этот монстр не только раскидает несколько отрядов, но и разрушит каменную стену одним ударом.



1 Этот «малыш» очень долго в одиночку удержит Стоунхендж, но на поддержку все-таки лучше не скупиться.

2 Как и раньше, чтобы пробраться внутрь крепости, необходимо подтащить к стенам приставные лестницы и по ним прорваться в ряды защитников.

3 Пара взмахов рукой – и сельского домика как не бывало.

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Разнообразные монстры, простое управление, наглядный tutorial.

МИНУСЫ
Убогое строительство базы и битвы с врагами, ужасное оформление, приевшиеся участники войны, окончательная потеря старых традиций Stronghold.

РЕЗЮМЕ
Из чудесной экономической стратегии Stronghold превратилась в игру-однодневку. Как это ни печально, сериал можно списывать как брак.

STRONGHOLD LEGENDS

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ЖАНРОМ ОКОНЧАТЕЛЬНО ПОХОРОНИЛИ СЕРИАЛ.

Раз уж издатели крепко взялись за проект, по которому сохнут тысячи игроков, то изменений, пусть самых незначительных, в будущих сериях не избежать. Другое дело – пойдут ли свежие (или, наоборот, проверенные временем) идеи на пользу. Но успех стратегии Stronghold оказался из разряда уникальных. Первая часть получилась настолько совершенной, гармоничной и сбалансированной, что любые добавления в игру, казалось бы, могли только навредить. И опасения, к сожалению, в этот раз оправдали себя в полной мере.

ПОЛТОРЫ ТВЕРДЫНИ

Мучительное увядание сериала началось еще с выхода Stronghold II, когда стратегия перекочевала из архаичного, но, тем не менее, незабываемого двухмерного мира в 3D-измерение. Пока длилась дорогостоящая операция по смене плоскостей, разработчики, видимо, растеряли весь талант создавать удивительные и трогательные игры, за которыми вы сидели целые сутки с восторженной улыбкой. Поэтому вторая часть уродилась на редкость сухой и незапоминающейся. После такого удара даже самые небывалые обещания сотворить из Stronghold Legends сказочного вкуса конфетку ничуть не обнадеживали. Более того, первые изображения трубили о беспомощности и дурном вкусе новой серии.
Похоже, самой большой ошибкой было вырвать любимую всеми «Крепость» из чернозема Англии тринадцатого века и вкопать в пропитанную маной и эфиром фэнтезийную почву. FireFly собственноручно выкинула в мусорное ведро мрачное, но вместе с тем сатирическое средневековье первых игр Stronghold. А карикатурные персонажи Крыса, Свинья и Волк сдали на склад доспехи из фольги и уступили место королю Артуру, Владу Дракуле и лорду Зигфриду Германскому. Признавайтесь, кто из вас презрительно назвал цирком битву наций в Rise of Nations: Rise of Legends?
К счастью, в Legends вы командуете не только орками, эльфами, скелетами и прочим фэнтезийным зверинцем. По-прежнему костяк любой армии состоит из голодных худощавых пейзан, которым кровожадный милорд с клыками зачем-то выдал обструганные палки, луки, мечи и лошадей.
В первых миссиях такого состава для нападения и обороны должно хватить, но в конечном итоге вы все равно отстегнете из казны внушительную сумму золотых за боевых монстров.
У каждой стороны, как положено, свои особенные зверьки. Неугомонный Влад выставляет на поле оборотней, вампиров, демонов и драконов. Зигфрид предпочитает великанов, ведьм и ледяных воительниц.
А властитель Камелота пользуется услугами рыцарей круглого стола и Мерлина. Кроме того, вам повстречаются бронированные медведи, огромные черные собаки, летучие мыши размером с человека и гномы.







4 Немного странно смотрятся квадратные белые медведи на зеленой лужайке, не так ли?

НАПАДЕНИЕ – ЛУЧШАЯ ЗАЩИТА

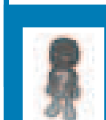
Вам покажется странным, но первые части Stronghold в первую очередь считались экономическими стратегиями, а иногда даже получали гордый титул «симулятор замка». Игрок выстраивал свое маленькое государство за прочными гранитными стенами, на которых усаживал десятки лучников и арбалетчиков. Миссий, когда приходилось выходить за пределы крепости, было совсем немного. Да и покидать обжитое место совершенно не хотелось. Большую часть кампании вы мирно устраивали хозяйство, собирали урожай, строили церкви, развлекали крестьян и время от времени отбивались от соседей. Но авторы отказались и от этой традиции. И теперь Stronghold Legends больше всего напоминает самую обыкновенную RTS, где не нападешь – не проживешь.
Как завещали отцы-основатели в Warcraft, мы судорожно строим хижины для крестьян, бараки и оружейную, напяливаем на подданных простыню со знаками отличия и бросаем в бой. Но даже здесь авторы умудрились испортить проверенную годами схему. Чтобы натренировать одного солдата, вы один раз нажимаете на соответствующую иконку в меню. Получается, чтобы выстроить на плацу сотню бойцов, вы лихорадочно колотите по кнопке мыши сотню раз. А для успешной атаки и небольшого резерва для защиты тылов вам как раз потребуется где-то 150-200 юнитов. «Нащелкав» верных солдат, медведей и оборотней, вы дружной ватагой идете громить все на своем пути.
Сочными кровавыми сражениями полюбоваться, к сожалению, не удастся. Хотя все персонажи и неплохо анимированы, но двигаются они чудовищно медленно. Когда смотришь, как десяток оборотней сонно размахивает лапами в окружении таких же вялых копьеносцев, начинаешь подозревать, что дизайнеры в офисе мирно посапывали на диванчиках, а не работали над битвами.
Еще более неприятно, что выглядит Stronghold Legends по нынешним меркам просто чудовищно. Безликие деревянные существа вместо рыцарей скачут на животных, отдаленно напоминающих лошадей, по серым равнинам, которые с первых минут вгоняют в тоску. Тоску испытываешь, когда буднично расставляешь коробки зданий на своей вотчине, и когда ведешь усталые полчища всадников к местному Стоунхенджу из трех камней. Если в памяти еще держатся воспоминания о красочных и свирепых побоищах из The Lord of the Rings: The Battle for the Middle-earth II, SpellForce II или хотя бы той же Rise of Nations: Rise of Legends, то Legends хочется выключить через пять минут после начала. И опять вернуться к осточертевшим эльфам.
Эксперименты до добра не довели: Stronghold Legends проигрывает и своим предшественникам, и фаворитам из сонма классических RTS. СИ





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.city_building.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК:
Tilted Mill Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
www.caesariv.com/us/

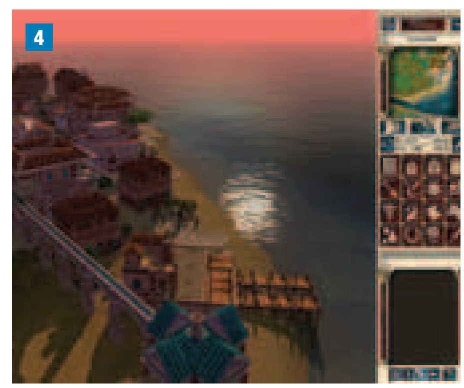


Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru



СЕКРЕТ

Если нелегкое обустройство города у вас пока получается не особенно здорово, нажмите Enter во время игры и постукайте указательным пальцем по клавишам:
denarii # – Получить # динаров
win – Выиграть миссию
Поверьте, дело пойдет быстрее.



CAESAR IV

ХОРОШО

«И ТЫ, БРУТ?»

Написать материал о Caesar IV в перерыве между совершенствованием инженерии в World of Warcraft и чашкой кофе никак не получается. Тяготят могучий исторический шлейф и армия поклонников, убежденных в том, что так строить невозможно ни в одной другой игре на свете. SimCity, Pharaon, в обнимку с Cleopatra и Glory of the Roman Empire с CivCity: Rome, как и другие градостроительные симуляторы, мгновенно признаются ересью и со вкусом предаются анафеме на многочисленных интернет-ресурсах, посвященных вселенной Caesar. Любовь слепа. Их ничуть не смущает, что сериал ни на йоту не изменился за последние восемь лет. Напротив – они громогласно скандируют бравые речевки о выверенном игровом равновесии, непередаваемом настроении и прочих настоящих и мнимых достоинствах игры-долгожителя. Тяжело с вами, поклонники. Очевидно, что ругать или превозносить до небес игру, умудрившуюся прожить до четвертого своего воплощения с минимальными нововведениями и при этом собирать немалую аудиторию, не имеет никакого смысла. За столько лет Caesar собрала под свои знамена немало почитателей и ополчила против себя недругов, готовых не один час разглагольствовать о том, насколько скучно лепить вдоль дорог хибары и дворцы, добывать в ближайшем карьере глину для посуды или тянуть через весь город «ветки» канализационной системы. Однако посмотрите на менеджера среднего звена, что сидит в вагоне метро напротив вас, – его взор замутнен, он улыбается, предвкушая, как вечером нырнет с небес в людской поток на главной улице собственного города, мановением курсора будет вершить судьбы целых кварталов, поднимать экономику, мучиться невзгодами бедноты.

Игра, конечно, получилась «на любителя». Попытки привлечь свежие силы из числа новичков, не определившихся с жанровыми предпочтениями, налицо, лоск нового графического движка ослепит любого и выдаст игру за глобальную историческую стратегию класса Total War. По мостовым бродят весьма привлекательные, отлично анимированные, хоть и несколько угловатые симы, они же работают в карьерах и бурно восторгаются битвами гладиаторов в Колизее. Смена времени суток заставляет судорожно жать на кнопку Print Screen: еще одно эпическое полотно для украшения рабочего стола готово. Однако с ростом поселений радость потихоньку испаряется, и приходится забираться в настройки и снижать качество графики. Несколько тысяч снующих под курсором подопечных, требующих жилищ, рынков, фонтанов и садов, заставляют компьютер заикаться, а панорамный вид города и вовсе вгоняет его в ступор.

А забот хватает. Три этапа-сценария – Kingdom, Republic и Empire – постепенно ускоряют событийный ритм, предлагая

1 Наш город прекрасен и тих. Вот только добиваться больше нечего – люди счастливы.

2 Пожары, кстати, влекут самые неприятные последствия. Не забывайте строить пожарные вышки!

3 Вот такими кадрами, как правило, обманывают аудиторию. Перед вами Caesar IV: Total War, просим любить и жаловать.

4 А еще говорят, нет конца света. А вот это что?

ОНЛАЙНОВЫЕ ГРАДОНАЧАЛЬНИКИ

Хотя в Caesar IV мультиплеер в привычном нам понимании отсутствует, потягаться с другими игроками вы все-таки можете. Для этого нужно зарегистрироваться на сайте http://www.caesarivonline.com/ и принять участие в круглосуточных соревнованиях на самый большой, самый красивый, самый прибыльный, словом, самый-самый город. Подготовиться, правда, придется очень серьезно, потому что на момент написания этого материала показатели лидеров просто ошеломляли. Как вам, например, победитель в номинации самое большое поселение? Им стал некий Yandain, взрастивший в своей Александрии аж 20.347 человек! Здесь же любой, кто хочет достичь серьезных успехов в Caesar IV, может взглянуть на скриншоты наиболее успешных городов (и похвастаться своими), посмотреть их планировку, расположение районов, количество увеселительных заведений, полей и резервуаров с водой.
В списке победителей и участников, кстати, встречаются и вполне привычные русскому уху имена. Римский губернатор miha_skeleton, аве!









1 Почти японская гравюра. «Песнь тростника под каменным мостом».

2 Новые помощники всегда готовы выручить и дать совет. С любыми вопросами – к ним.

3 Иногда возникает ощущение, будто местные жители кого-то беспрестанно грабят. Эй, чего вы там потащили?

> Приходится разделять Гарлемы и Рублевки, присматривать местечко под рынок роскоши и тянуть, чертыхаясь, акведуки через весь город.

размяться на плевой застройке крошечного селения и перейти со временем к планированию гигантского древнего мегаполиса. Приказ Сената, клочок земли, небольшой золотой запас в кармане мантии и вера в светлое будущее – с этим нехитрым скарбом пользователь начинает путь градостроителя. В новостройки спешат голодранцы, знать и интеллигенция, всем подавай чистую воду, еду и супермаркеты поближе к дому. Как и раньше, каждому необходимо жилище. Приходится разделять Гарлемы и Рублевки, присматривать местечко под рынок роскоши и тянуть, чертыхаясь, акведуки через весь город только ради того, чтобы денежные мешки захотели под окном баньку. Микроскопические жители невероятно требовательны и капризны. Им не по нраву высокие налоги, хмурые улицы, отсутствие звонких денариев в казне и еще уйма всякой всячины. Зато они обожают зрелища и роскошные сады со статуями – дорогущие и совершенно лишние предметы обихода для любого нормального мэра-тирана, привыкшего судить о мощи Рима по киношным батальным сценам. С феерией боевых действий, кстати, дела по-прежнему обстоят из рук вон. Если нет желания откупаться от постоянно пристающих с требованием денег варваров, вы можете обзавестись небольшой армией, состоящей всего из четырех родов войск. Однако, скорее всего, часть ее придется отрядить на выполнение военных нужд Сената, да и само ведение войны осталось весьма сумбурным и условным. Единственный толк военных – это какая-никакая охрана нашего поседения; опытные солдаты дадут отпор врагу, сохранив в казне ценные золотые кругляшки.

Приятно, что третье измерение игры не испортило. Интерфейс, быть может, чуть перегружен, однако привыкнуть к нему не составит никакого труда – ко второй-третьей миссии приказы раздаются уверенными кликами, а все непонятные события мигом разъясняются игрой. Информацию о товарах легко получить, просто кликнув на соответствующую постройку, свободно парящая камера позволяет выбрать оптимальное место для здания префектуры, а наконец-то научившиеся поворачиваться по диагонали строения разнообразят городской антураж и позволяют с умом использовать свободное место. Может, уже к следующей части мы избавимся и от вездесущих дорог? СИ

ВЕРДИКТ 7.5

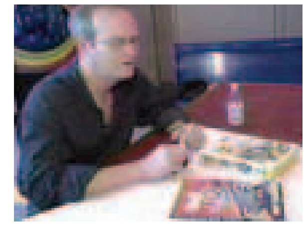
ПЛЮСЫ
Замечательный графический движок и неизмененная игровая механика. Лучший способ скоротать долгие зимние вечера.

МИНУСЫ
Мы уже видели эту игру восемь лет назад.

РЕЗЮМЕ
Отличный симулятор градоначальника. Рекомендуем всем и каждому, а уж фанатам жанра и подавно!



Автор, рисуй еще!



Стив Перселл нарисовал Сэма и Макса не только для Lucas Arts, как думают многие поклонники игры. Оба персонажа (неужели вы полагаете, что они когда-либо могли существовать по отдельности?) были «рождены» Перселлом более двадцати лет назад, а первый комикс с их участием появился в 1987 году. Комиксы о похождениях Сэма и Макса – пожалуй, самый известный «бумажный труд» Перселла, а вот его игровое прошлое и настоящее гораздо более разнообразно и любопытно. Помимо работ над Sam & Max Hit the Road, Freelance Police и нынешних отношений с Telltale Games, он принимал непосредственное участие в разработке The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, The Curse of Monkey Island, а также одной из самых оригинальных приключенческих игр – Loom. Кроме этого, был замечен в работе над консольными проектами: например, Zombies Ate My Neighbors, The Horde и недавней Cars (участие в этом проекте – не случайность, ведь в настоящее время Перселл работает в Pixar Animation Studios).



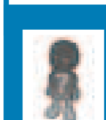


1 Сам и Макс снова выходят на тропу войны!

2 Встроенная мини-игра не кажется лишней.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** www.telltalegames.com/samandmax



Автор: V.P.
vp@gameland.ru

SAM & MAX: CULTURE SHOCK

ХОРОШО

ЭТИ ЗАБАВНЫЕ ЖИВОТНЫЕ.

Первая часть Sam & Max под названием Hit the Road появилась в далеком 1993 году. Хотя с выхода прошло более десяти лет, не понаслышке знакомые с игрой отмечают: это было одно из самых смешных приключений начала 90-х. А искрометный юмор в Sam & Max Hit the Road и сейчас с легкостью заткнет за пояс 95% представителей жанра.
В том, что первая часть появилась так давно, нет ничего удивительного – некоторые игровые сериалы разменяли третий десяток – но Sam & Max сериалом никогда не была, а вторую часть анонсировали лишь спустя десять лет. Причем Sam & Max: Freelance Police трагическим образом погибла, не родившись: с проектом некоторое время маялись, но в конце концов бросили на полпути. Незадолго до этих событий, к печали или к радости, Sam & Max: Plunge through Space (Xbox, однако), заявленная как action.adventure, также была найдена бездыханной – игра даже не успела дожить до официальных анонсов. Тогда огорченные, но не сломленные фанаты взяли в руки мыши и клавиатуры и попытались разработать нечто свое под названием Sam & Max: The Case Gilbert. Но их потуги пока результата не дали. Малообещающее начало, верно? Удивительно: казалось бы, отличная игра, и до сих пор не обзавелась не то что достойным, а хоть каким-нибудь продолжением. Каково же было удивление фанатов, когда компания Telltale Games год назад пообещала не одну, а сразу несколько игр с Сэмом и Максом в главной роли, и обещание свое уже начинает постепенно выполнять. Правда, еще в анонсах мелькали подозрительные намеки на непродолжительность каждой серии, но об этом позднее.
Разработчики не только решили вернуть с того света буйную парочку, а заручились поддержкой самого Стива Перселла (Steve Purcell – сценарист, дизайнер, да и просто хороший человек), который в шумной компании бывших коллег поспешил к Telltale Games сразу же после отмены проекта Freelance Police. В выигрыше оказались все участники, а самое главное – игроки. Основной козырь – искрометные диалоги; ни Сэм, ни Макс за более чем десять лет не изменили себе. Здоровый юмор (как и раньше, весьма черный) переполняет игру – биться в истерике не заставляет, но и улыбке с лица сойти не даст. Хорошие диалоги должны читать хорошие актеры, и в Telltale Games это прекрасно понимали: пусть это не те же лица, что «играли» Сэма и Макса в Hit the Road (если кто-то не в курсе, была и озвученная CD-версия), но подбором кадров занимался сам Стив Перселл – а кому же еще, как не автору, четко пред-

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Зажигательный юмор. Яркая графика и задор.

МИНУСЫ
Игра проходится за три часа.

РЕЗЮМЕ
Система оплаты и непродолжительность могут отпугнуть от этого замечательного квеста.

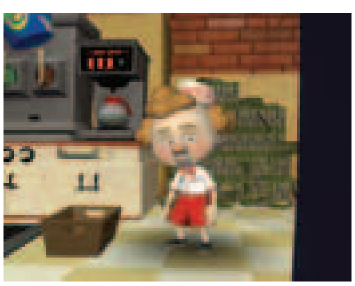






Не компактом единым

Сейчас Sam & Max от Telltale Games можно приобрести тремя путями: во-первых, вы получаете каждый эпизод через сервис GameTap (где за символическую ежемесячную плату в $9.95 игрокам дозволено иметь доступ к определенному списку игр – правда, для этого вам надо быть жителем США), во-вторых, приобретаете каждый эпизод отдельно за $8.95, и, наконец, в третьих, покупаете все эпизоды в одной упаковке за $34.95. Конечно, наиболее выгодным и, следовательно, более предпочтительным является третий вариант, но примите во внимание: сэкономить получится только при выходе всех шести эпизодов. Кстати, Sam & Max – не первая попытка Telltale Games выдавать игрокам относительно короткие приключения маленькими порциями и по низким ценам. До работ над Culture Shock разработчики успели выпустить по мотивам комиксов две части о похождениях забавного животного Bone – Out from Boneville и The Great Cow Race (между прочим, как отмечают сами сотрудники Telltale Games, пока что о третьей части Bone сказать нечего – все силы брошены на Sam & Max).







ставлять себе голоса персонажей. Не уйти без комплимента и музыкальному сопровождению – ненавязчивые, но сочные джазовые записи тянет послушать не только во время игры, но и просто так.
Все это почти как в старые добрые времена, за исключением одного – графики. Конечно, было бы странно, если бы авторы использовали движок первой части – это удел фанатов (да, тех самых, что удалились делать The Case Gilbert), поэтому нас ждет симпатичное полигональное окружение. На скриншотах все выглядит довольно сухо и отдает минимализмом, но в движении игра превращается в настоящий мультфильм.
Происходящее на экране захватывает, причем настолько сильно, что можно даже не заметить, насколько прост и незамысловат сюжет Culture Shock: никаких интриг и полное отсутствие неожиданностей. С другой стороны, при прохождении не возникает даже и мысли о том, чтобы обращать на это внимание.
На десерт у нас страшная и самая важная подробность, которая разочарует десятки, если не сотни игроков. Жанровая привязка здесь не играет роли: признайтесь, вы были опечалены, когда Broken Sword: The Sleeping Dragon была пройдена за один вечер? А когда Crashday менее чем через четыре часа показала финальные титры? В таком случае, вынужден огорчить: Sam&Max заставит вас испытать заявленный в названии игры настоящий культурный шок. Даже если жанр для вас в новинку, на игру вряд ли уйдет более трех часов (и это самое большое). Авторы обещали мелко порубить жизнь Сэма и Макса на короткие эпизоды и клятвенное слово свое сдержали.
Самое любопытное во всем этом следующее: Culture Shock – действительно неплохая игра, которая вполне достойно смотрится на фоне своего уважаемого предка, а относительная непродолжительность – едва ли не единственный существенный изъян.
А тем временем, бесстыдники из Telltale Games обводят в рамочку все шесть эпизодов и подписывают результат – «Season 1», что как бы само собой подразумевает наличие других сезонов. Однако официальных заявлений по поводу последующих сезонов пока не было – по всей видимости, разработчики выбрали наблюдательную позицию и просто ждут успеха или его отсутствия в случае с первым сезоном. Конечно, точно такую же позицию можете занять и вы, но зачем? Уже сейчас ясно, что первенец удался, а значит, есть неплохие шансы и у всех остальных. Просто задумайтесь над тем, что для вас более важно: продолжительность игры или удовольствие от нее. СИ

1 Зубам Макса позавидует любая пиранья.

2 Персонажей в игре мало, но те, которые есть, всегда вызывают улыбку.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Digital Bros.
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Marvelous Interactive/
Interactive Brains
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
www.atlus.com/deeplaby



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru





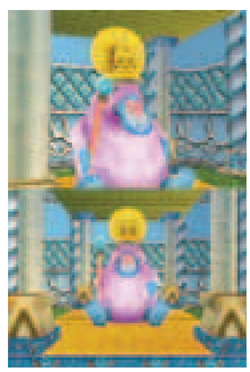
1 При переносе с телефонов на консоль игра подверглась, в основном, изменениям косметическим. Так, карта «переехала» на верхний экран, а закладки на нижнем открываются тычком стилуса. Что не всегда удобно, особенно в пылу битвы.

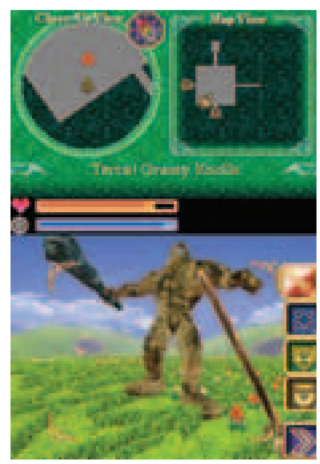
2 Чтобы вторая глава хоть чем-то отличалась от первой, в нее добавили собаку. Собака помогает отыскивать артефакты и направляет по ходу сюжета. Первая глава намного более жизнерадостная на вид, ее персонажи больше похожи на детские игрушки. Атмосфера второй мрачнее.

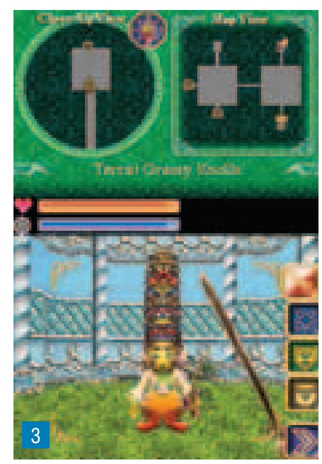
3 Трехмерность уровней в игре фальшивая, как в старые добрые времена. Никаких сложных конструкций и вторых этажей. Даже посмотреть вверх или под ноги толком не дают.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО







DEEP LABYRINTH

ГОТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЦАРСТВЕ СИНИХ УТКОНОСОВ И РОЗОВЫХ СЛОНОВ.

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Две независимых главы, интригующий сюжет, обилие заклинаний на разные случаи жизни.

МИНУСЫ
Глупые «дежурные» враги, бесконечно воскресающие в пройденных местах, однообразные лабиринты, медленное развитие сюжета, утомительные драки.

РЕЗЮМЕ
Проект «старой школы» со всеми полагающимися достоинствами и недостатками.

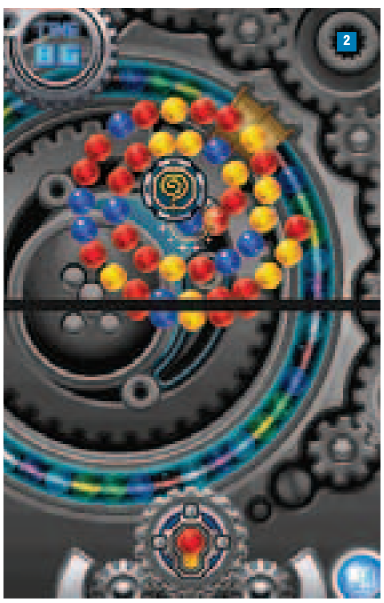
Давным-давно, когда деревья были большими, игры с видом от первого лица обладали совсем другой механикой, чем сейчас. Современному геймеру первые части Wizardry и Might and Magic или, скажем, Die by the Sword могут показаться примитивными не только внешне, но и внутренне.
Чтобы почувствовать дух той эпохи, необязательно искать раритетные игры, достаточно запустить на DS Deep Labyrinth. Игра состоит из двух независимых «глав», они отличаются дизайном окружения, но похожи по геймплею. Одна история рассказывает о юноше, который во время разговора по мобильному провалился в странное подземелье, вынул из камня меч, встретил загадочного ребенка в хламиде и девушку в кристалле, которых в конце концов и спас. В другой главе мальчик попадает в параллельный мир, пока его родители ищут, кто бы помог отремонтировать сломавшийся на дороге автомобиль. Похожесть на старые игры объясняется просто: изначально Deep Labyrinth (глава про юношу) представляла собой… забаву для суперсовременных японских мобильников. Историю о мальчике добавили в новую версию. Однако самому раскрутому «кэйтаю» все равно пока что далеко до старенького «Пентиума». По крайней мере, по игровым возможностям. Поэтому и монстры, которых встречают герои в подземельях и на квадратных площадках местной «природы», ведут себя довольно примитивно. Основная стратегия борьбы (даже с боссами) – приблизиться к врагу на расстояние, когда главный герой сам нацелится на противника, и насмерть затыкать супостата мечом, бегая кругами.
Впрочем, рядовые монстры иногда согласны расстаться с жизнью ещё до сближения. Секрет успеха прост: магические атаки. Почти в самом начале игры выясняется, что в параллельном мире есть руническое колдовство. Заклятья-закорючки рисуются с помощью стилуса. Поле для закорючек представляет собой квадрат, расчерченный на девять клеток (стандартное расположение цифровых клавиш на телефоне). Рисовать, по правде говоря, довольно сложно: закорючки становятся все заковыристей, распознавание реализовано неважнецки… Когда наступает время колдовать на скорость, трудность возрастает зверски.
Подобный геймплей до сих пор встречается в играх: бродим по разделённой на отдельные участки карте, ищем переходы в новую часть, попутно уничтожаем толпы врагов и получаем крохотный кусочек сюжета в виде туманно-философской беседы с местным NPC. Находим выход, двигаем дальше. (Некоторые эпизоды нелинейны: лабиринт имеет несколько выходов.) По возвращении на карту обнаруживаем, что на популяции монстров труды наши ратные никак не сказались – все враги опять ожили. Время от времени попадаются и боссы. Постепенно набираются уровни, повышается убойная сила и крутость меча. Появляются комбо-заклинания и чары, накладываемые на оружие.
Несомненно, для телефона это развлечение – передовое. А вот для DS, особенно после трёхмерной феерии Metroid Prime: Hunters, Deep Labyrinth – шажок назад. СИ



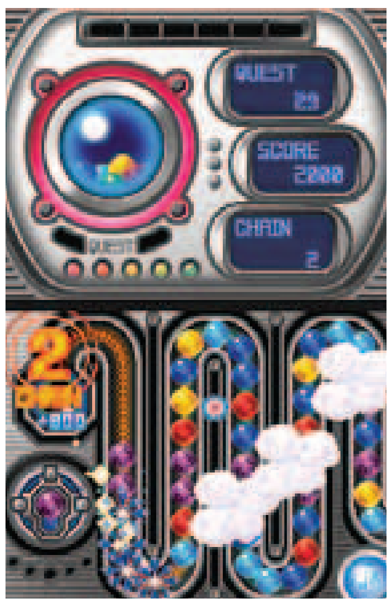
1



3



2







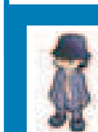
1 Демагнетизируя игровое поле, удобнее держать DS, как записную книжку. Статистику на верхнем экране видно не очень хорошо, но игре это не мешает.

2 Битвы с боссами (в режиме Quest есть и такие) занимают оба экрана. Этим и неудобны.

3 На некоторых экранах режима Quest есть призовые лузы. Загнав в них шарик, можно получить бонус.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Mitchell Corporation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Nintendo DS
ОНЛАЙН: http://www.nintendo.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» за помощь в подготовке материала
http://marioshop.ru

ВЕРДИКТ 7.0

ACTIONLOOP (MAGNETICA)

ХОРОШО

ПЛЮСЫ
Захватывающий геймплей. Удобное (за исключением дутья) управление. Разнообразные игровые режимы и обилие «секретного» содержимого.

МИНУСЫ
Вторичная идея. Примитивное оформление. Невнятный мультиплеер. Дутье в микрофон здорово тормозит игру.

РЕЗЮМЕ
Портативная версия популярной головоломки 90-х годов прошлого века. Но время не властно над притягательной силой магнита!

Многие из вас знают, что для офисного работника единственной отдушиной в повседневной рутине часто является какая-нибудь простенькая забава, вроде «Тетриса» или «Зумы». Исчезающие кубики и шарики воплощают мечту клерка о свободе, дают ему надежду, что длинный ряд офисных кабинок в конце концов должен исчезнуть, превратившись в новую порцию бонусных очков. Зачастую, правда, из офиса вскоре исчезает сам труженик, если он уделяет своему увлечению слишком много рабочего времени. Клерк-американец! Купи себе наконец Nintendo DS! И ты сможешь играть в любимую «Зуму» по пути на работу и с работы. Только на DS она называется Magnetica. А совсем скоро клерки-европейцы узнают её под именем Actionloop. Основное отличие «Магнетики» (а также её сестёр Zuma, Luxor и Puzz Loop) от «Тетриса» в том, что вместо кубиков здесь разноцветные шарики, которые катятся по причудливо изогнутым направляющим. Три одноцветных шара, собранных вместе, исчезают. Надо стараться очищать поле от шаров, пока они не закатились в специальную дырку-реактор. Для этого мы стреляем шариками из... э-э, другой дырки («ускорителя»), используя стилус. Швыряем шар коротким движением (или кропотливо чертим линию от ускорителя до цели, как уж вам удобнее) – чем быстрее мы махнули стилусом, тем с большей скоростью полетит шарик. Те, чьи руки недостаточно дрожат сами по себе, могут воспользоваться картриджем Rumble Pak (Magnetica поддерживает «трясучку» для DS). Гроссмейстерский прием – откатывание цепочки в обратную сторону, используя силу притяжения между одноцветными шарами. В общем, всё просто. Но захватывает. Через час игры нельзя закрыть глаза, чтобы не видеть ползущие шарики, а через два уже начинает казаться, что разноцветные сферы текут у тебя по венам и катаются по пищеводу. Одного режима «игры на износ» было бы вполне достаточно, а ведь тут есть ещё Quest и Puzzle.

В «квестовом» режиме вы проходите один за другим уровни с заданным набором шариков. Дело усложняет возрастающее число шаропроводов, а также всякие пакости, вроде стрелок, отбойников, засасывающих шары чёрных дыр и заслоняющих игровое поле «ионных облаков». Облака, кстати, надо сдувать – не лучший момент геймплея! Запросто можно запыхаться, да и шары упустить. Так что берите уроки игры на геликоне или пользуйтесь режимом Puzzle. В нём никуда дуть не надо – требуется лишь посмотреть на предложенную комбинацию шариков и придумать, как истребить её с помощью заданной последовательности разноцветных выстрелов.

Серым пятном на радужном фоне выглядит многопользовательская игра. Необходимость отвлекаться от своих шаров, чтобы напакостить сопернику, скорее раздражает, чем радует. Возможно, больше ко двору здесь пришлось бы совместное прохождение.

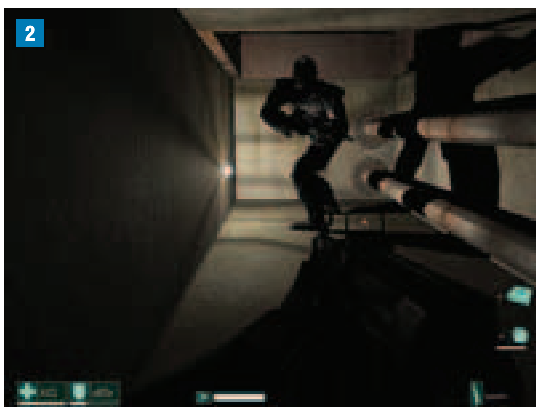
Делая успехи в основных режимах, можно открыть дополнительные уровни сложности, а также мини-игру Staff, в которой вы будете «размагничивать» составленный из шариков список авторов. Прочтите его – эти люди заслужили немного вашего внимания. СИ







1 Беда в том, что перестрелки в F.E.A.R., будучи на редкость захватывающими, совершенно нефотогеничны. Важно, ЧТО происходит, а не как оно выглядит.





2 Не ждали! Игра не злоупотребляет внезапными появлениями противника перед самым носом у игрока, и тем напряженнее редкие моменты, когда такие сюрпризы все-таки случаются.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi

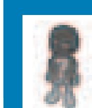
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК: Timegate, Monolith

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16-ти

ОНЛАЙН: http://www.whatisfear.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akverdian@gmail.com

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Игра совсем не постарела. Отличные бои с достойным противником, правильный темп: затишье перед бурей, а затем ураганные перестрелки.

МИНУСЫ
Игра почти не изменилась: те же ящики, только сбоку. Антураж, враги, пережевывающий сам себя сюжет. Наше дело стрелять, а не задавать вопросы.

РЕЗЮМЕ
Тем, кто не прошел до конца F.E.A.R., не стоит даже и пытаться. Но то же самое можно сказать и про любой add-on, правда?

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ВНЕЗАПНО ТЬМУ ВЗРЫВАЕТ ЯРКОЕ ПЛАМЯ, РВУЩЕЕСЯ ИЗ СТВОЛА НАШЕГО ОРУЖИЯ. ЧТО Ж, НЕСТИ СВЕТ МОЖНО И ТАК.

Действие начинается ровно там же, где кончилась оригинальная игра. Мы приходим в себя после Большого Взрыва и, отряхнувшись, начинаем охоту на тех же самых врагов, которых успокаивали в прошлый раз. Поскольку сюжет оригинальной игры особого восхищения у публики не вызвал, в этот раз его просто не завезли: новой интриги не появилось, а старая как-то иссякла сама собой. Крохотные сюжетные вставки, правда, по-прежнему постоянно возникают на нашем пути, но теперь они никуда особенно не ведут. Те, кто прошел оригинальную игру, не узнают ничего нового, а остальные, кажется, вообще не поймут, что происходит. Впрочем, откуда тут взяться этим остальным?

В наше время любой шутер, считающий себя успешным, спустя некоторое время после релиза обязан обзавестись собственным add-on'ом, чтоб у людей и не стыдно было в глаза посмотреть. Загвоздка лишь в том, что оригинальная F.E.A.R. далеко не лучший материал для дополнений. Оригинальная игра, при всех своих выдающихся достоинствах, вовсе не радовала разнообразием уровней, потчуя игрока бесконечной вереницей однотипных серых кубиков-комнат и повсеместными нагромождениями контейнеров и ящиков. Игру, кажется, вполне можно было назвать Я.Щ.И.К. Изменилось ли что-нибудь на этот раз? Через пару минут после начала, когда мы открываем дверь в большой готический храм, кажется, что на этот раз нас ждут совсем иные, удивительные уровни. Дзинь, неправильный ответ, спасибо за участие! Самые разнообразные закутки, как в помещениях, так и под открытым небом, обладают удивительным даром становиться похожими друг на друга. Возможно, раньше здесь росла кое-какая индивидуальность, но все сгрызли ящики. Как же сделать, чтобы игрок в таких условиях не заскучал? Очень просто, пусть игра будет короткой! Нет, еще короче! Нетерпеливые пройдут ее за один вечер (а не за день и тем более не за сутки). Кажется, вы только нажали на курок, а вас уже приглашают на выход. Осторожно, тут ящик.

Поймите правильно, игра вовсе не плоха. Отличный, единственный в своем роде геймплей ничуть не испортился за прошедший год, а за счет увеличения поголовья врагов, участвующих в среднем в перестрелке, бои стали даже более ураганными и жаркими, хотя дух новизны, конечно, давно выветрился, а на самых крупных сценах игра и вовсе парадоксально становится чем-то похожа на какой-нибудь Counter-Strike. Противник за этот год стал еще сообразительнее. Теперь враг не только укрывается за имеющимися ящиками, теперь он запросто самостоятельно создает огневые позиции, сооружая натуральные баррикады из подручных средств.

Когда рассеется дым, можно подвести итоги. В дополнении появилась горстка новых врагов, среди которых особенно выделяется один (привидение без оружия, щелкается подобно семечкам и не очень-то соответствует духу игры), а остальные являются вариациями на хорошо знакомые темы. Завершают список диковинок несколько новых видов оружия. Удачный и интересный, впрочем, только один, эдакая автотурель. Все остальное примерно как в прошлый раз.

Не маловато ли для полноценного коммерческого дополнения? СИ

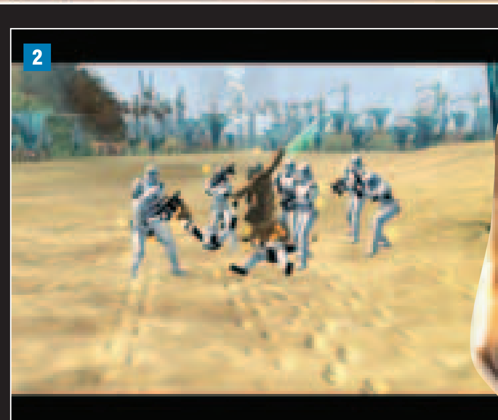
ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Petroglyph
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОНЛАЙН:** www.petroglyphgames.com/games/starwars_foc.php

Автор: Александр Краснов
orcy@gameland.ru



1 Корабли синдиката прекрасно справляются как с крейсерами, так и со штурмовиками врага.





2 Магистр Йода играючи расправится с парой штурмовых отрядов.



ХОРОШО

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Прекрасный дизайн кораблей, впечатляющие бои.

МИНУСЫ
Блеклая графика, чересчур короткая кампания.

РЕЗЮМЕ
Еще одна интересная глава бесконечной истории Star Wars.

ДАВНО ИЗВЕСТНО, КАКИМ БЫ ДРЯННЫМ НИ БЫЛ ТОВАР, ОН ВСЕ РАВНО БУДЕТ РАСХОДИТЬСЯ КАК МАНДАРИНЫ ПЕРЕД НОВЫМ ГОДОМ, ЕСЛИ НА УПАКОВКЕ НАПИСАНО «STAR WARS». НО НАХОДЯТСЯ ЛЮДИ, ГОТОВЫЕ ДЕЛАТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СТОЯЩИЕ ИГРЫ С ПЕРСОНАЖАМИ ИЗ ГРАНДИОЗНОЙ ЭПОПЕИ ЛУКАСА. КАК НАПРИМЕР, КОЛЛЕКТИВ PETROGLYPH.

Не будем скрывать, что оригинальная Star Wars: Empire At War получилась далеко не такой безупречной, какую нам обещали мастера световых мечей и укротители Силы. Но игра все же запомнилась как один из самых ярких стратегических проектов этого года. И продолжение, как всегда, не заставило ждать. К удивлению, авторы за столь короткий срок умудрились не просто настрогать из пластика 25 новых истребителей с приставкой «TIE» по рисункам преданных поклонников. В Галактику, которую уже почти тридцать лет раздирают на куски две непримиримые стороны на экранах всех кинотеатров, подселили третьего и чрезвычайно опасного сожителя. За которым, к тому же, охотится вся космическая полиция, потому как новый борец за власть над парой десятков планет – криминальный синдикат. Конечно же, без всевозможных бандитов, контрабандистов и прочих джентльменов удачи дело и раньше не обходилось, но они в основном маячили на вторых ролях и уж точно никогда не встревали в эпическое противостояние Империи и повстанцев. Forces of Corruption представит уголовников и убийц как равную предыдущим сторонам силу, со своими особенностями, сложностями и привлекательными умениями. Как вы смотрите на то, что «коррупционеры» способны управлять целыми планетами, не посылая к их рубежам внушительные флотилии и не высаживая на поверхность роты солдат? Если вы взошли на борт судна космических пиратов, то предыдущий опыт по захвату миров, полученный во время кампаний Star Wars: Empire At War, уже не пригодится. Почему? Империя борется за вселенское господство, повстанцы – за свободу, а синдикат – за прибыль. Именно деньги для них – та самая Сила, с помощью которой джедаи избавлялись от трудностей. Особенно часто ей приходится пользоваться на глобальной карте игры, где схематично обозначены планеты, флотилии, а ваши советники проводят совещания. Чтобы какой-нибудь мирок попал под ваш контроль, достаточно командировать в него своего человека, который будет подсовывать взятки местному начальству, проводить диверсии, снижать темпы производства и совершать другие «невинные» пакости. Если все складывается в вашу пользу, то появляется возможность «сливать» значительные суммы из бюджета властей в копилку синдиката. На украденные деньги тут же на «черном рынке» покупаются эксклюзивные чертежи двигателей, танков и даже целых кораблей. А как только наберете достаточно крейсеров для флота и вылетите из космопорта, то можете забыть об



Герои холодных светил

Действие Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption происходит уже после шестого эпизода «Звездных войн». Вторая «Звезда Смерти» уничтожена, Император и Дарт Вэйдер погибли, но война еще не окончена. Чтобы написать историю, достойную киносаги, авторы обратились к многочисленным книгам по мотивам серии. Например, вам встретятся знаменитый персонаж романов Тимоти Зана (Timothy Zahn) адмирал Траун (Grand Admiral Thrawn) и принц криминального мира Сизор (Prince Xizor). Но главный герой игры – предприимчивый уголовник Тайбер Занн (Tyber Zann), плод воображения Petroglyph. Тем не менее, товарищ получился очень колоритный, дерзкий и отпускающий черные шуточки. Кстати, убегать ему предстоит от самого Хана Соло и вести борьбу за власть с Джаббой Хаттом. Помимо знакомства с персонажами книг, игрока ждет теплая встреча с Люком Скайуокером и магистром Йодой.



Примечательно, но брать «грязные» деньги убийц и вымогателей не стесняются даже честолюбивые и высокоморальные повстанцы.





ограниченных перелетах внутри зоны нескольких дружественных миров. Если раньше ваш флот залетал на орбиту чужой планеты, это означало неминуемое сражение, отнимающее время и драгоценные корабли. Играя за синдикат, вы суете в карман управленцу небольшую взятку и без лишней стрельбы и потерь причаливаете к нужной планете. Так что достаточно держать в кармане тугой кошелек, чтобы беспрепятственно колесить по утопающей в раздорах галактике. Примечательно, но брать «грязные» деньги убийц и вымогателей не стесняются даже честолюбивые и высокоморальные повстанцы.
В любом случае, паразитировать на чужих мирах скоро надоедает и хочется посмотреть армию и звездолеты новой стороны в действии. Тактика наземных сражений за синдикат немногим отличается от стиля боя имперцев или сопротивления. Как и раньше, у вас есть отряды с сильными и слабыми сторонами, которые хороши только для определенных типов противника. Внешне новые юниты выглядят отлично, и это касается также небольшого пополнения для двух других сторон. Но больше всего привлекают космические сражения. За звездолеты синдиката дизайнерам можно смело выписывать премию, которой хватит на двухнедельный отдых в Карибском архипелаге. И тяжелые крейсеры, и легкие истребители бандитов после первой же встречи западают в память, как это было когда-то с X-Wing, TIE-Fighter и Star Destroyer. Кстати, у Империи появился новый монструозный класс «Звездных разрушителей» Eclipse, который по размерам и мощи сравним только со «Звездой Смерти». Модели солдат и кораблей хоть и смотрятся отменно, но все-таки чувствуется потертость и небрежность картинки. Космос представляет собой мутную черную текстуру с произвольно рассыпанными белыми точками-звездами. Да и наземным пейзажам заметно не хватает разнообразия и запоминающихся объектов.
Но кому надо рассматривать пустыни и луга, когда на поле боя жужжат световые мечи и мелькают лазерные вспышки? Любые баталии поставлены в лучших традициях фантастики Лукаса, поэтому бои в Forces of Corruption – настоящее зрелище с вагоном спецэффектов, а не досада и головная боль.
Новая кампания проходится за какие-то восемь часов. За несколько миссий к новой стороне настолько привыкаешь, что отпущенного времени кажется преступно мало. Но разработчики и не думают останавливаться на одном-единственном дополнении. На прошедшей Electronic Entertainment Expo представитель LucasArts намекнул, что новая игра с маркой Empire At War уже в разработке. Будет ли это полноценная вторая часть? Если хотите узнать – оставайтесь на связи. **СИ**

1 Крейсеры синдиката можно отличить по затейливым росписям на борту.

2 В одной из миссий вы прогуляетесь по императорскому музею. А ранкор туда, судя по всему, зашел духовно обогатиться.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

FABLE: THE LOST CHAPTERS

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Lionhead Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
4 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/fable

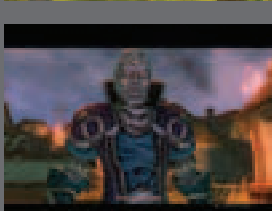


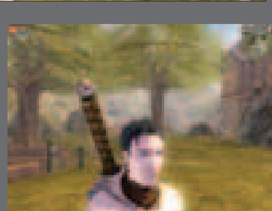
Товарищи из «1С», конечно, затянули с выпуском локализации Fable: The Lost Chapters. Работа была проделана, безусловно, серьёзная. Всё-таки, к русскоязычным версиям проектов, в которых огромную роль играет атмосфера, дух игры, особые требования. Поэтому пришлось изрядно повозиться и с переводом коротких, но ярких и запоминающихся диалогов. И, конечно же, с озвучением. В оригинале озвучка была почти бесподобна. Но и локализаторы постарались – хороший подбор актёров и, в большинстве случаев, хорошая игра. Есть парочка артистов, плохо понимающих, что происходит, и от того выдающих совершенно неправдоподобные интонации. Но в данном случае это лишь «пятна на солнце». Перед нами очень качественная локализация, сохранившая сказочную атмосферу оригинала. И не ругайте «1С» за единственную версию комплектации с 4CD. Это не злобная воля «людей в жёлтых футболках», а пункт в контракте с Microsoft. Равно как и фиксированный дизайн передней обложки. Стоит лишь порадоваться, что начиная с прошлого лета индустриальный гигант сотрудничает с отечественным издателем.

РЕЗЮМЕ

Мир Fable заговорил по-русски, и это, знаете ли, здорово. Очень неплохая локализация без пяти минут культовой игры от Питера Мулине.







ICEWIND DALE

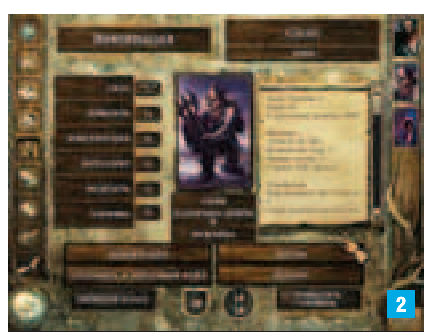
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Interplay
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Black Isle Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-6
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD и 3 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/icewind

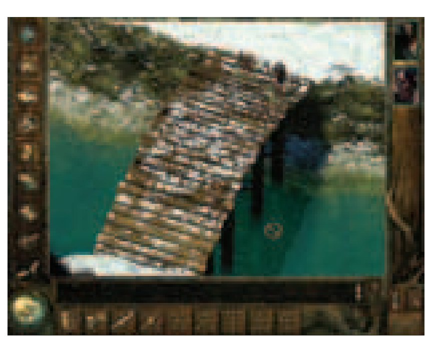


Над локализацией одной из культовых ролевых игр на движке Inifnity, Icewind Dale, товарищи из «1С»трудились долго. Достаточно упомянуть, что контракт на издание русскоязычной версии был подписан, ни много ни мало, пару лет назад. Срок более чем достаточный, для того чтобы тщательно перевести все тексты, а также не сплоховать с озвучкой. Получилось это лишь отчасти. Диалоги практически безболезненно перешли на русский язык: большинство из них приятно читать, хотя и попадаются порой корявые фразы. Со специфическими терминами Dungeons & Dragons дело также обстоит неплохо – резкого отторжения не должны почувствовать даже фанаты этой системы. С озвучением не все так хорошо – не слишком выразительные и разнообразные голоса персонажей, унылый голос «рассказчика» и среднего уровня озвучка диалогов. Не сказать, чтобы оригинальная версия тоже блистала, но по сравнению с локализацией она звучит получше.

РЕЗЮМЕ

Долгожданная русскоязычная версия знаменитой ролевой игры. Не без нареканий, но, в целом, неплохо.





L.A. RUSH

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
racing.street
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Midway Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Midway Studios Newcastle
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
3 CD
ОНЛАЙН:
www.nd.ru

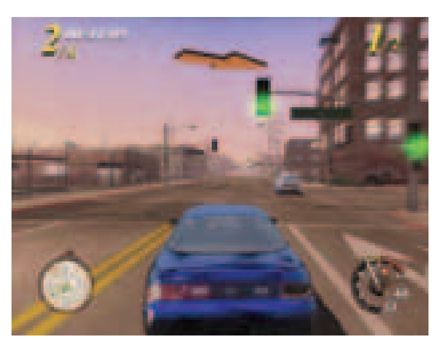


Можно как угодно относиться к NFS: Underground, но факт остаётся фактом – игра открыла новую эру в компьютерных гонках, вознеся на пьедестал стрит-рейсинг и как вид соревнований, и как целую субкультуру. Подражателей у Undergorund нашлось немало: Juiced, Street Racing Syndicate и L.A. Rush. Что характерно, у всех «клонов», что называется, «не получилось». Не получилось потеснить последние серии Need For Speed, не получилось привнести в жанр что-то своё, действительно оригинальное. В плюсах у L.A. Rush можно отметить наличие реального города (речь идёт о Лос-Анджелесе, если кто не догадался) и неплохой саундтрек. В минусах – невнятный сюжет, бесполезные нововведения и слабенькая графика. Локализацией тут не поможешь. Хотя к оной претензий немного. Впрочем, и работы тут было немного, разве что шрифты можно было бы подобрать поаккуратнее. В любом случае, со своей задачей локализаторы справились – незнакомому с английским языком игроку будет немного комфортнее.

РЕЗЮМЕ

Очередная вариация на тему уличных гонок. На этот раз в крупнейшем городе Калифорнии. Да, и еще на русском.





SCAR – СПОРТИВНАЯ КОМАНДА АЛЬФА РОМЕО

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Black Bean Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Milestone
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-2
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD
ОНЛАЙН:
www.nd.ru

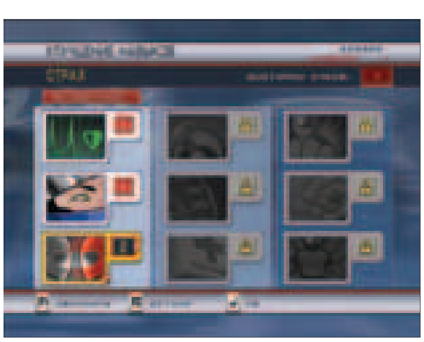


На первый взгляд, SCAR – типичные гонки, привязанные к модельному ряду и монокубкам одного производителя. Подобное мы видели в Ford Racing, Corvette и World Racing, только теперь в центре внимания – итальянские автомобили легендарной марки Alfa Romeo. На деле же всё куда интереснее. Разработчики придумали целую систему навыков, которые можно улучшать с повышением уровня героя. А уровни персонаж получает с набором опыта, который начисляется за успешную гонку, обгон, запугивание и нокаут соперников и выигранный кубок. Кроме того, можно выиграть различные предметы экипировки, улучшающие характеристики. Не гонка, а ролевая игра какая-то! Всё это вкупе с ещё несколькими оригинальными находками смотрится крайне свежо и захватывающе. Да вот только графика, дизайн трасс и сам геймплей не удались. Увы, но локализация в итоге тоже не слишком порадовала. Главная претензия – совершенно нечитабельные шрифты, сильно напрягающие зрение.

РЕЗЮМЕ

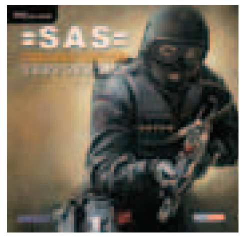
Бюджетные гонки с рядом незаурядных и оригинальных идей. Уровень локализации под стать уровню проекта.





SAS. СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА

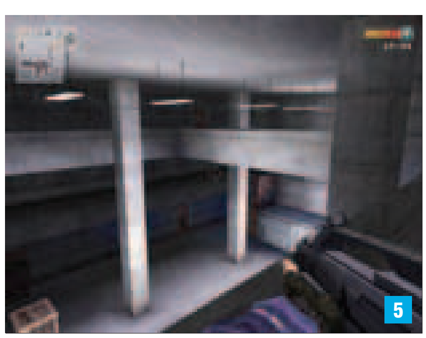
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
shooter.first-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Davilex Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Atomic Planet Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-16
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 CD
ОНЛАЙН:
www.russobit-m.ru

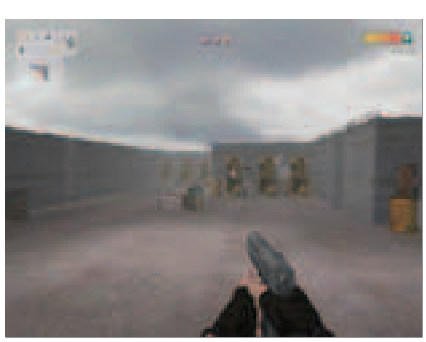


Что ни говори, но английская игроиндустрия находится в упадке. Знаменитые студии закрываются, немногочисленные издатели с Туманного Альбиона показывают не самые лучшие финансовые результаты, прекратила своё существование лондонская выставка ECTS – в общем, ситуация безрадостная. А познакомившись с играми, подобными «SAS. Спецназ против терроризма», и вовсе впору заказывать поминальный молебен по английским разработчикам.
Студия Atomic Planet Entertainment, что находится в городе Мидлсбро, расстаралась на славу – игру хочется стереть в первые двадцать минут знакомства. Доисторическая графика, абсолютно нулевой геймплей, корявое управление – смысл создания этой игры ускользает от понимания. Равно как и смысл её локализации. Как бы то ни было, особенных трудностей у локализаторов не возникло. Да и с чего бы – текста мало, переговоров по рации тоже не так много.

РЕЗЮМЕ

SAS следовало бы подать в суд на нерадивых разработчиков из Atomic Planet Entertainment за дискредитацию спецназа.





CALL OF JUAREZ

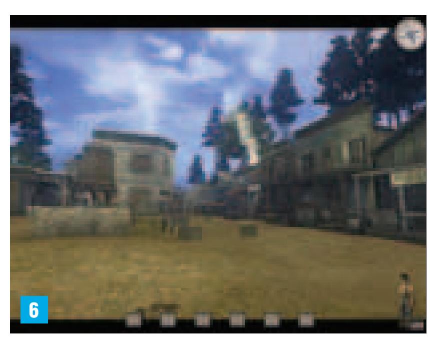
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
shooter.first-person.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-32
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD и 3 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/call_of_juarez



Разработчики из студии Techland, авторы неплохого, но серенького FPS Chrome и достаточно крепкого раллийного симулятора Xpand Rally, не перестают прогрессировать с каждой новой игрой. И, похоже, что именно с последним проектом, Call of Juarez, полякам наконец удалось преодолеть границу между неплохой игрой и хорошей. Что отрадно, отечественным игрокам не пришлось ждать локализации полгода, как это зачастую бывает: фирма «1С» достаточно оперативно выпустила русскоязычную версию, всего лишь через полтора месяца после официального релиза. И, заметьте, в отличном исполнении. Подбор шрифтов, перевод текстов, даже «ахиллесова пята» русскоязычных версий, озвучка – всё выполнено на достаточно высоком уровне. Есть, в общем-то, помарки, но на них не хочется останавливать внимание, поскольку насладиться игрой они не мешают. Единственное, что стоит отметить, – не слишком удачный подбор актёров на второстепенные роли, но это искупается хорошей игрой артистов, озвучивающих главных персонажей.

РЕЗЮМЕ

Относительно оперативная и при этом качественная русскоязычная версия отличной игры.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Величайший маг Забытых Королевств:
1. Эльминстер
2. Гендальф
3. Рейстлин

2. На какой улице находится квартира-музей Шерлока Холмса:
1. Даунинг стрит
2. Бейкер стрит
3. Риджент стрит

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 31 января. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 23/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 20 (221)

Авакимов Алексей (Калуга).

Правильные ответы
- Гавайи (А)
- Гефест (А).

1 Вот такой вот нехилый каменный «хуторок» у нашей семьи.

2 Дварфы – отличные бойцы. Мощные и «толстые».

3 Ни дня без аварии. Хорошо хоть, гибддшников ждать и со страховкой мучиться здесь не нужно.

4 Графика, конечно, страшная, зато эта трасса куда краше остальных.

5 Серо и невыразительно. Как и вся игра.

6 Home, sweet home. Вот только каждый житель норовит нас подстрелить.

Дайджест
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ХОТТАБЫЧ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
нет
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
«Парус»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
2 CD
ОНЛАЙН:
www.akella.com/ru/games/hottabych



Мелкие отечественные студии под патронажем наших же издателей продолжают ваять игровые поделки по мотивам выходящих российских фильмов. Незамысловатая формула «фильм-игра» на деле оборачивается ещё более простой «невнятный фильм – наскоро сделанная игра». И даже если кинокартина удалась – игроки всё равно получают в лучшем случае полуфабрикат. С квестом по мотивам недавней «интернет-комедии» Х@ттабыч дело обстоит именно так. То есть, не самым лучшим образом. Начинается всё с ужасающего качества комикса, который призван ввести игрока в курс дела. Выглядит он как череда зарисовок, сменяющих друг друга с космической скоростью. Намучившись со вступлением, попадаем в игру. И тут уже с огромной теплотой вспоминаем вступительный «ролик», ведь по сравнению с самой игрой – это просто чудо графического совершенства. В общем, в визуальном плане игра представляет собой нечто невообразимо тоскливое. В плане игрового процесса, загадок, диалогов и всего прочего, кстати, тоже. Сюжетные комиксы ещё худшего качества прилагаются.

РЕЗЮМЕ

Сделанный на коленке «русский квест», отличающийся крайне низким качеством картинки и игрового процесса.

АВАНПОСТ ГАЛАКТИКИ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.tycoon / special.logic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
NinjaBee
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
NinjaBee
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 CD
ОНЛАЙН:
www.akella.com/ru/games/kaloki



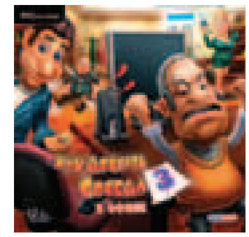
«Аванпост Галактики» – локализация забавного проекта двухлетней давности, известного как Outpost Kaloki. Игра представляет собой простенький управленческий симулятор космических станций, который на деле оказывается, скорее, логической игрой. Главная задача – своевременно и в определённом порядке строить различные модули и пристройки к главному терминалу станций. При этом необходимо брать во внимание уровень энергии и количество денег на счете. Последние можно зарабатывать, строя различные киоски, ломбарды, магазины и т.д. Ну а чтобы получить энергию, необходимо освоить искусство постройки солнечных генераторов, коллекторов и прочих полезных модулей. На станции, как водится, захаживают пролетающие мимо корабли, оставляя нам часть своих наличных. Можно интересоваться их мнением, выслушивать реплики, которые, правда, большого интереса не представляют. Про графику лучше не упоминать – да и не нужна она тут. Одним словом, развлечение исключительно на любителя.

РЕЗЮМЕ

Низкобюджетная, но все же забавная игра, предлагающая игроку стать «менеджером» маленьких космических станций.

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 3: В ОФИСЕ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action.platform /special.logic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
нет
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
VZlab
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 CD
ОНЛАЙН:
www.gfi.su



Вы когда-нибудь видели хит-парады продаж от отечественных издателей? Нет? Очень советую полюбопытствовать – можно многое узнать о вкусах российских игроков. В частности, определённый интерес представляет ежемесячная десятка хитов от «Руссобит-М». Взять, например, октябрь этого года. Как вы думаете, кто занял первое место? Spellforce II? Последний Ghost Recon? Как бы не так – на первом месте третья часть любимого игрового сериала домохозяек и секретарш «Как достать соседа». Что характерно, в десятке присутствуют и первые две части. Неудивительно, ведь мысли, если не сказать мечты о том, как бы насолить соседу, посещают почти всех. В третьей части мы будем преследовать соседа Вадю на новой работе, выматывая ему нервы и подстраивая всяческие пакости. Новые серии, новые забавные ситуации и старая концепция. Кому-то это может показаться странным, но такая схема неплохо работает. В конце концов, можно ли отказаться от искушения подбросить соседу таракана в кофе или забить пробкой кофеварку?

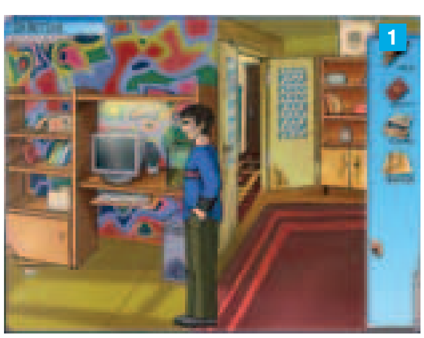
РЕЗЮМЕ

Новая вариация старой игры. Простенькая идея «насолить соседу» раз за разом находит отклик у игроков.

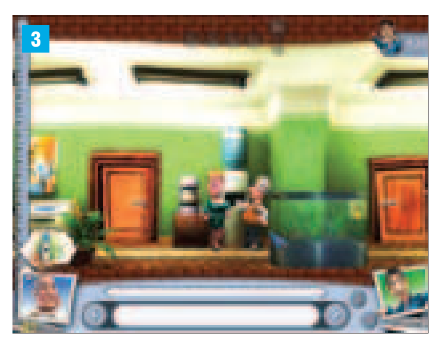
1 Нехитрый скарб и унылое жилище хакера. Никакой Хоттабыч тут не поможет.

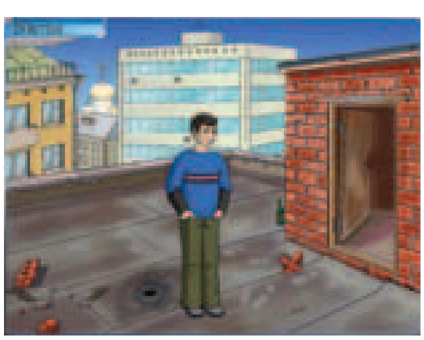
2 Кажется, покупатели довольны – деньги так из них и сыпятся.

3 Помешать соседу закадрить сослуживицу – святое дело!














20:00 ПРО ЖИЗНЬ
21:00 ПРО ЛЮБОВЬ
22:00 СМЕШНОЙ
www.tnt-tv.ru

PRINT CLUB



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКАЯ ЯПОНСКАЯ АРКАДА, КАК ПРАВИЛО, ЗАНИМАЕТ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ЭТАЖЕЙ НЕБОЛЬШОГО ЗДАНИЯ. НА ПЕРВОМ – ПРИЗОВЫЕ КРАН-МАШИНЫ, НА ВТОРОМ – «ПИСТОЛЕТНЫЕ» ШУТЕРЫ, НА ПОСЛЕДНИХ – ХАРДКОРНЫЕ ФАЙТИНГИ И ИГРЫ ПРО ГАНДАМОВ. ПОСЕРЕДИНЕ, КАК ПРАВИЛО, НАЙДЕТСЯ ЭТАЖ, НА ДВЕРИ КОТОРОГО ВЫ УВИДИТЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: «ВХОД ТОЛЬКО ДЛЯ ЖЕНЩИН И МУЖЧИН В ЖЕНСКОЙ КОМПАНИИ». ЭТО МЕСТО, ГДЕ СТОЯТ «ПУРИКУРА», – СОВЕРШЕННО ОСОБЫЕ ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ.

Название «пурикура» происходит от английских слов «print club», записанных в японской транскрипции. Пурикура изобрели в компании Atlus, которая хорошо знакома нам по мистическому сериалу Shin Megami Tensei. В середине девяностых Михо Сасаки, сотрудница Atlus, предложила боссам свежую идею: каждому японцу известно, как тамошние старшие школьницы и молодые женщины обожают модные наклейки. Девушки собирают симпатичные стикеры в альбомы, носят с собой, показывают друзьям (кстати, хитрые на выдумку японцы быстро придумали «многоразовые» наклейки, которые можно некоторое время хранить в альбоме, потом отклеивать и меняться с друзьями). Сасаки-сан выступила с предложением, которое позже будет приносить Atlus до 70% прибыли ежегодно: что, если совместить наклейки с фотографиями? Ведь все девочки страсть как любят фотографироваться. Первый же выпущенный Atlus автомат пурикура был настолько успешен, что уже через два года больше половины токийских школьниц посещали этажи пурикура не реже раза в неделю.
Если классифицировать пурикура в рамках шаблона игровых автоматов, то в Atlus открыли новый жанр – «аркадные машины для цифровой обработки фотографий». Некоторые кабинки пурикура достаточно велики, чтобы вместить перед камерой до десяти человек. Посетители заранее выбирают фон, украшения и стили, которые будут на лету наложены на фото-



В Atlus открыли новый жанр – «аркадные машины для цифровой обработки фотографий».





СКОРЕЕ В НОМЕР!

Порт для PlayStation 2 аркадного шутера Ibara от компании Cave – одного из признанных лидеров в жанре скролл-шутеров – отправляется в печать во второй раз. Игра оказалась настолько популярной в Японии, что попала в серию Taito Best, и восемнадцатого января будет переиздана по бюджетной цене. Ibara – один из ярких представителей типично японского поджанра manic shooter (он же bullet hell), в котором вражеские пули занимают почти весь экран, а от игрока требуется мгновенная реакция, глубокая сосредоточенность и недюжинное везение.



ХОЧУ!

Пурикура была придумана японцами и для японцев, но завоевала определенную популярность и за пределами Страны восходящего солнца. Сейчас машины для цифрового редактирования фотографий можно найти не только в США или Европе, но даже в городах и весях отчизны. Наш опыт хождения по развлекательным центрам говорит, что в России подавляющее большинство местной пурикура ориентировано на младших школьников и снабжено лишь набором самых простых спецэффектов. Конечно, чтобы узреть все величие пурикура, нужно ехать в Токио. Главное, озаботьтесь заранее поисками очаровательной спутницы. Иначе на женский этаж не пустят.









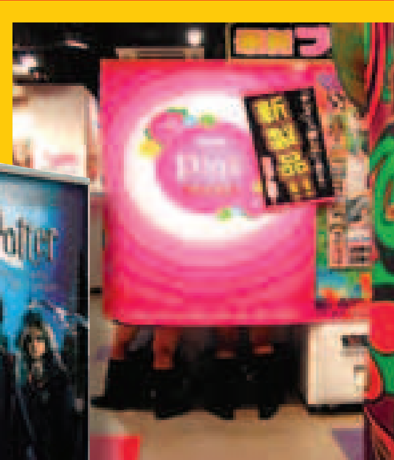
графию; во многих кабинках можно указать лучший ракурс с одной из камер; другие машины позволяют «вклеить» в вашу фотографию знаменитость вроде Аюми Хамасаки, в каких-то отыщется тактильный экран (как на Nintendo DS), и посетитель может стилусом написать на будущей фотографии всё, что угодно – хоть раскидать по картинке симпатичные сердечки и звёздочки. Автомат делает несколько кадров, вы выбираете лучшие, накладываете эффекты, опускаете в монетоприёмник от 200 до 600 йен (50 – 150 рублей), и машина в течение минуты распечатывает получившуюся красоту на дюжине наклеек пурикура.

Многие девушки школьного возраста собирают наклейки в специальные альбомы и обмениваются картинками с друзьями, а пурикура с написанным номером телефона считается в молодежной среде стильной визитной карточкой. В некоторых регионах Японии стоят особые, уникальные кабинки пурикура, и туристы могут увезти с собой наклейки как сувенир. Женские журналы быстро подхватили моду, а ежемесячный Egg отдал несколько разворотов под «Обратную связь»: журнал регулярно публиковал сотни самых изобретательных фотографий пурикура, присланных читательницами. Позже идею развили так называемые «косплейные пурикура» – по сути дела, кабинки с переодеванием: перед съемкой девушки могут нарядиться в популярную униформу или просто смешной костюм (полицейской, медсестры, девушки-кошки). Другая вариация – «сутакура» (stamp club), автомат, который на основе фотографии создает печать с вашим изображением, а рядом подписывает электронный адрес или номер телефона.

Сегодня, с постепенным распространением и развитием цифровой фотографии, популярность пурикура уже не та, что раньше: не так уж сложно щёлкнуть фото на мобильный телефон, а затем украсить звёздочками в «Фотошопе» и там же подписать какую-нибудь пошлость. Но и сейчас в японских аркадах остаются целые этажи, где повсюду из-за шторок в кабинках пурикура виднеются стройные женские ножки. Ножки не дают покоя японским отаку: ведь если подойти вплотную к шторке, присесть на корточки, выставить вперёд фотокамеру на вытянутой руке и направить объектив вверх, то можно… Надеюсь, теперь вы понимаете, почему одиноких мужчин не подпускают к пурикура на расстояние выстрела? СИ

Перед съемкой девушки могут нарядиться в популярную униформу или просто смешной костюм (полицейской, медсестры, девушки-кошки)…



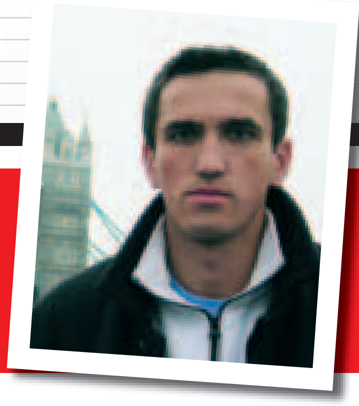




Киберспорт

НОВОСТИ С РОССИЙСКИХ И МИРОВЫХ ТУРНИРОВ

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Накануне сдачи материала в типографию мы узнали, что Федеральное агентство по физической культуре и спорту издало приказ, согласно которому киберспорт перестанет быть официальным. Известие это не из приятных (мы надеемся, это все же чья-то злая шутка), но государство не так много сделало для геймеров за последние годы, как могло бы. Центральным же событием сегодняшнего номера стал долгожданный финал «Турнира 10 городов».



ТУРНИР 10 ГОРОД: GRAND FINAL

Почти полгода продлился замечательный киберспортивный праздник под названием «Турнир 10 городов», организованный для поклонников Quake III арена издательским домом «Гейм Лэнд», партнерами Jetbalance и Oklick, а также IPPON, Acorp и iRU. Вернувшись в май, можно вспомнить самый первый отборочный этап, проходивший в далеком Иркутске. После этого геймерская лихорадка по очереди захлестнула Тюмень, Красноярск, Нижний Новгород, Екатеринбург, Новосибирск, Ростов-на-Дону, Самару и Санкт-Петербург – причем в каждый город обязательно съезжались и гости из ближайших регионов (всего в мероприятии попробовали свои силы около 1000 бойцов). И, наконец, 28 октября в Москве состоялась финальная квалификация. Ни для кого не секрет, что в столице больше всего классных дуэлянтов, и они имели самые высокие шансы на первое место на Grand Final'е. На «Турнире 10 городов» образца 2005 года именно так и произошло – тогда знаменитый Cooller сделал «золотой» дубль. Поэтому борьба на предытоговых отборочных завязалась нешуточная. Главным фаворитом, безусловно, являлся все тот же Куллер – времени на тренировки в Q3 у него было достаточно, так как все недавние события, связанные с четвертой «Квакой», по различным причинам российский чемпион не посетил. Правда, «безрыбье» ожидало его и на этот раз. Как известно, правила соревнований подразумевали олимпийскую систему навылет, когда любая оплошность могла стать роковой. В очном поединке со своим извечным соперником Jibo, казалось бы, непобедимый Cooller допускал несвойственные ему ошибки и, в конце концов, отправился домой ни с чем. В шаге от попадания в финал десяти оказался Ильдар Шаймандаров, известный в киберспортивной тусовке как noBap, но Джибо, окрыленного предыдущим успехом, в тот день уже было не остановить. После этого интереснейшего поединка организаторы по горячим следам поинтересовались у участников краткой биографией:

noBap: «Я играю в Quake III почти 6 лет. Пришел с целью занять первое место и пройти дальше, но в Москве концентрация сильных игроков слишком велика. Поэтому свой результат считаю неплохим».

Hamzik: «Я из Ухты, а в Москве учусь. В турнире участвую второй год, в прошлой московской квалификации финишировал вторым. В этом году ездил в Самару и Питер. Сегодня желаю парням из Ростова, Волгограда и Барнаула хорошо себя показать. Я тоже имел все шансы встретиться с ними в финале, но увы...»

Естественно, настрой участников квалификации и Большого Финала существенно отличался. Ведь по-своему каждый – победитель, и к тому же имеет уникальный стиль игры, приходится надеяться только на железные нервы и опыт. Эти качества на все 100 продемонстрировал только Jibo. Причем, он сделал невозможное, разгромив в заключительном матче Darka из Ростова-на-Дону. Ведь именно Дарк одолел Джибо на питерских отборочных в начале октября. Вот это называется характер – после еще свежего поражения уверенный реванш в самой важной битве состязаний. Отметим, что второй год подряд чемпионом стал москвич. Несмотря на то что представителей регионов больше, их уровень по-прежнему не дотягивает до столичного. Причин этому может быть несколько: Jibo и все тот же Cooller регулярно выступают на мировых первенствах, приобретая каждый раз все новый и новый бесценный опыт. Естественно, пареньку из далекого Барнаула непросто тягаться со звездой. С другой стороны, может получиться эффект «темной лошадки». Стоит вспомнить дебютный «Турнир 10 городов» – тогда Куллер в финале с огромным трудом преодолел сопротивление







1 Призеры московских отборочных: Groove (он просто почетный гость), Jibo, noBap и Hamzik.

2 Между матчами проходило множество увлекательных конкурсов.

3 Организаторы продумывают план действий.

Результаты квалификации в Москве:

1 место Фан Джибо aka Jibo – беспроводной мультимедийный комплект Oklick 880 L + 5000 рублей + квота на Grand Final;

2 место Ильдар Шаймандаров aka noBap – акустическая система JB-461;

3 место Вячеслав Хоман aka Hamzik – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600.

ТУРНИР 10 ГОРОДОВ: GRAND FINAL

После турнира состоялась традиционная церемония награждения с вручением многочисленных подарков от спонсоров. Приятным сюрпризом для всех оказалось появление на главной сцене лучшей российской команды по Counter-Strike, Virtus.pro, поздравившей призеров, а затем попавшей под раздачу автографов. Сами же дуэлянты с радостью поделились свежими впечатлениями:

Jibo: «Не ожидал войти даже в тройку сильнейших, так как мало тренировался. Но повезло – не только вышел в финал, а даже стал победителем. Турнир очень понравился, все круто. Особенно главный приз, не ожидал получить игровую станцию в комплекте с ИБП, акустикой, клавой и модемом. Рад безумно!»

Dark: «Я вышел в финал, победив на отборочных в Санкт-Петербурге. Итоговое второе место считаю нормальным результатом, но немного обидно, что в Питере я выиграл у Jibo, а здесь он одолел меня. Сам турнир – кайфовый, понравилось. Но для большего удовольствия надо было все-таки делать систему Double Elimination».

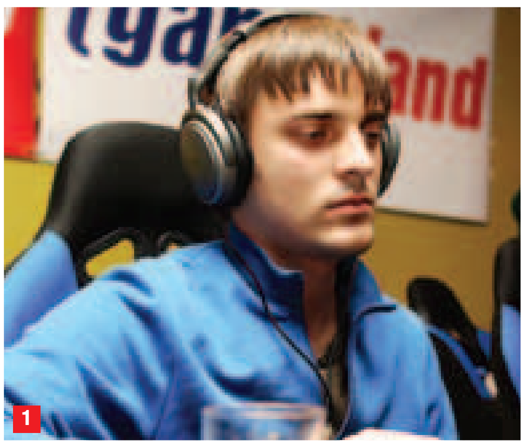
Vassek: «Третье место меня не радует, так как я, выиграв в Красноярске, прилетел в Москву за победой. Делаю вывод: надо больше тренироваться, только это помогает побить таких серьезных соперников, какие были на «Турнире 10 городов».

Результаты Большого Финала:

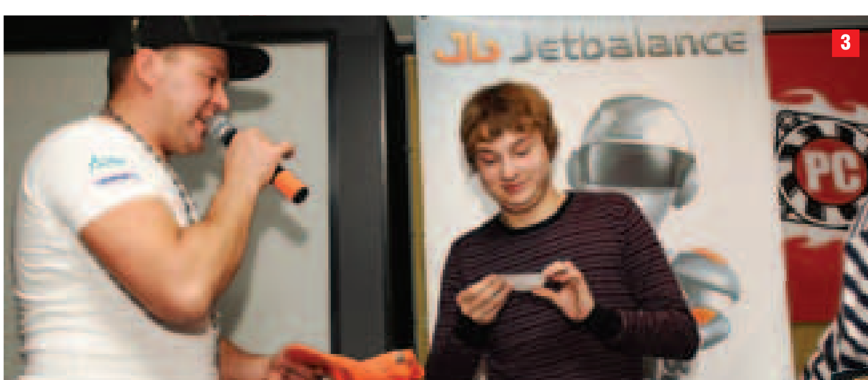
1 место Jibo (Москва) – игровая станция на базе персонального компьютера iRU Brava Home и $1000;

2 место Сергей Говоров aka Dark (Ростов-на-Дону) – акустическая система JB-465;

3 место Василий Сотников aka Vassek (Барнаул) – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600.







1 Dark, обыгравший Jibo в Питере, не смог повторить свой успех в Москве.

2 На прошлом «Турнире 10 городов» Vassek добрался до финала, а в этот раз стал лишь третьим.

3 Звезды из Virtus.pro раздают автографы.

НА НАШЕМ DVD

Игровой мувик Cyberfight Sense. Коллекция демо-записей с Extreme Masters и NGL One Season 2, ролики Counter-Strike с CEVO Pro Season 4 и Quake 3 с «Турнира 10 городов», риплеи с WC3L Season 10 и aCup OLDI, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

НА ВЕРШИНЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Особой популярностью среди геймеров всегда пользовались видеокарты ASUS с суффиксом TOP. Как правило, производительность таких плат выше на 15-30% по сравнению с аналогами. Ничего удивительного здесь нет. Такой прирост обеспечивается завышенными в разумных пределах тактовыми частотами. Совсем недавно ASUS объявила о выпуске трех новых моделей видеокарт – опять же из категории топовых решений. Ими стали ASUS EN7900GS TOP, ASUS EAX1600PRO TOP и ASUS EN7300GT TOP. Нетрудно заметить, что каждое устройство представляет конкретную ценовую категорию.
Карта EN7900GS TOP известна превосходной производительностью – это великолепный игрок в секторе High-end. Выгодно отличаются эксклюзивные функции Splendid Video Intelligence, GameLive Show, GameReplay и GameFace Messenger, а также ATI Avivo. Память формата GDDR3 выполнена на восьми схемах общим объемом 256 Мбайт.
Графическая плата EAX1600PRO TOP представляет категорию middle-end, а потому станет хорошим приобретением по критерию цена/качество. Данный девайс построен на основе графического процессора ATI RX1600Pro и несет на своем борту 128 Мбайт видеопамяти GDDR3.
Устройство же под названием EN7300GT TOP предназначено для нетребовательных пользователей, не привыкших переплачивать за лишнее. Девайс оснащен 128 Мбайт памяти формата GDDR3. Уникальные разработки GameFace Messenger, VideoSecurity Online и OnScreen Display значительно повышают функциональность EN7300GT TOP. Данная плата обеспечивает неплохой уровень производительности по весьма скромной цене.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель	ASUS EN7900GS TOP/2DHT/256M	ASUS EAX1600PRO TOP/HTD/128M	ASUS EN7300GT TOP/HTD/128M
Графическое ядро	GeForce 7900 GS	RADEON X1600PRO	GeForce 7300GT
Видеопамять	590 МГц	128 Мбайт DDR3	128 Мбайт DDR3
Частота ядра	92x92x25 мм	600 МГц	550 МГц
Частота памяти	1.44 ГГц (720 МГц DDR3)	1 ГГц (500 МГц DDR3)	1000 МГц (500 МГц DDR3)
Интерфейс памяти	256 бит	128 бит	128 бит
Макс. разрешение	2048x1536 точек	2048x1536 точек	2048x1536 точек
Шина	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16
Выход HDTV	Есть, S-Video – выход HDTV	Есть, S-Video – выход HDTV	Есть, S-Video – выход HDTV
Выход VGA	Есть, с адаптером	Есть	Есть DVI-VGA
ТВ-выход	Есть, S-Video-композитный	Есть, S-Video	Есть, S-Video
2-й выход VGA	Есть, с адаптером	Нет	Нет DVI-VGA
2-й выход DVI	Есть	Нет	Нет



ИНТЕРВЬЮ С ЧЕМПИОНОМ «ТУРНИРА 10 ГОРОДОВ»

Даже в киберспорте есть свои «золушки». Известный в России дуэлянт Jibo родился в Китае, а в возрасте семи лет с родителями переехал в Москву (это было в 1993 году), а затем поступил в МГУ. На протяжении уже нескольких лет он является одним из лучших геймеров в Quake не только на территории СНГ, но и в мире. В конце октября Jibo прибавил к своим многочисленным титулам и первое место на «Турнире 10 городов».

? Поздравляем с красивой победой! Труднее было на московских отборочных или в Grand Final'е?

Jibo: Спасибо! Я приехал на турнир с намерениями просто поиграть и встретиться со старыми друзьями. В городской квалификации к тому же попал в сложную сетку, но, обыграв Cooller'a и Hamzik'a (последний тренировался по 8 часов в день), я почувствовал в себе силы выиграть весь турнир. В региональном финале пришлось гораздо сложнее, но опыт помог мне преодолеть все. Само мероприятие прошло на высочайшем уровне и очень понравилось.

? Насколько трудно было адаптироваться к Quake III Arena после четвертой части шутера?

Jibo: Я забросил Q4 сразу после Quake Con 2006. Как раз в тот момент CPL выбрали Q3 главной дисциплиной, и я посчитал, что это будет перспективней. Адаптироваться не особо сложно, если ты профессионал. Правда, после Quake 4 некоторое время остается дурацкая привычка «скользить» по карте и стрелять в телепорт (улыбается).

? Как ты готовился конкретно к этому турниру? Волновался перед финалом с Дарком, который сумел тебя победить на отборочных в Питере?

Jibo: Я не тренировался после сентябрьской победы в Сингапуре, так как был занят поиском новых спонсоров. Провел 4-5 дуэлей с noBap'ом, Boomer'ом и Nexus'ом за 3 дня до турнира. Волновался в начале чемпионата, вообще хотел домой уехать, чтобы не позориться. А в игре с Dark'ом я заранее знал, что окажусь сильнее – в Питере я «отдал» ему победу.

? Чего не хватает Quake 4, чтобы стать «народной» стрелялкой?

Jibo: Разработчики пытались на движке Doom 3 сделать проект, максимально похожий на Q3. Получилось красиво, но скучно и без новшеств. Не хватает той атмосферы и динамики.

? А чем ты занимаешься по жизни?

Jibo: Заканчиваю последний курс факультета «Вычислительной математики и кибернетики в МГУ» и работаю переводчиком в свободное время. В последние месяцы сильно увлекся машинами.

? Как ты думаешь, если следующий «Турнир 10 городов» снова пройдет по Quake III Arena, он привлечет столь же много геймеров?

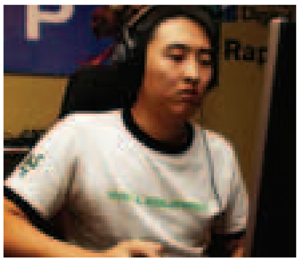
Jibo: Сейчас Q3 намного больше популярен, чем другие дуэльные номинации. Думаю, президент CPL Энджел Муньоз не просто так выбрал ее для своих будущих мероприятий. Уверен, количество потенциальных участников будет только расти!

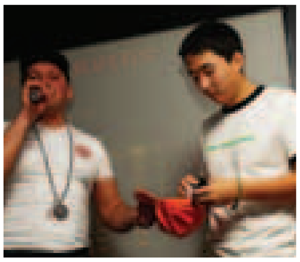
? Твои планы на ближайшее будущее?

Jibo: 22 ноября улетаю в Италию на этап CPL и остаюсь там по завершении турнира для тренировок. 29-го числа отправляюсь в Швецию на Dreamhack LAN, а 4-го, как только вернусь в Москву, сразу начну готовиться к CPL Winter.

? Хотелось бы узнать твое мнение – сможет ли Cooller побороться за чемпионский титул в Quake III Arena?

Jibo: У него огромный опыт и талант, а для привыкания к физической модели Q3 достаточно пары дней. В тройку сильнейших Куллер в любом случае пробьется, если к тому моменту к нему вернется желание играть и быть первым.







На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с ASUS Autumn Cup 2006 и результаты квалификаций Cyberathlete Professional League.

Технологии

ВЫБОР ОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ

БЕСПРОВОДНАЯ СВЯЗЬ

Организовать собственный компьютерный клуб с доступом в Интернет теперь может каждый. Совершенно не обязательно для этого тянуть бесконечные километры оптоволокна! Достаточно обеспечить один-единственный компьютер подключением к Сети, а все остальное сделает Wi-Fi. Останется лишь приобрести необходимое оборудование. Например, компания ASUS известна не только как ведущий производитель системных и графических плат. Точки беспроводного доступа от ASUSTek отличаются превосходным качеством и относительно низкой стоимостью. А недавно в продажу поступили две новые многофункциональные модели ASUS WL-320gE и ASUS-320gP, которые могут работать в режимах беспроводного клиента, моста, повторителя и маршрутизатора. Встроенный мощный усилитель с коэффициентом 20 дБ/м позволяет устройствам обеспечивать превосходное качество сигнала и зону покрытия до 850 метров. Это действительно много! Если использовать ASUS WL-320gE или ASUS-320gP в качестве моста, то становится возможным соединение до четырех беспроводных сетей между собой.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс Ethernet	1 * RJ45
	Поддержка IEEE 802.3af (WL-320gP только)
Антенна	Внешняя антенна 5 gБ (WL-320gE * 1, WL-320gP * 2) with Reverse-SMA antenna connector; Supports antenna diversity
Выходная мощность	20 gБм (FCC регуляция) или 15 gБм (CE регуляция)
Блок питания	Вхоg: 100 В ~240 В (50~60 Гц); Выхоg: 5 В
Индикаторы	PWR, LAN, AIR (Wi-Fi трансмиссия), LINK
Размер	165x110x30 мм включая внешнюю антенну
Рабочая частота	2.4 - 2.5 ГГц
Модуляция	OFDM, CCK, DQPSK, DBPSK
Пропускная способность	802.11g: 6, 9, 12, 18, 24, 36, 48, 54 Мбайт/с
	802.11b: 1, 2, 5.5, 11 Мбайт/с
Диапазон	В помещении – 40 м, Открытое пространство - 600 м с 11 Мбайт/с В помещении 25 м, Открытое пространство – 150 м с 54 Мбайт/с



КОНСОЛЬНЫЙ КИБЕРСПОРТ

Для любого уважающего себя киберспортсмена такие аббревиатуры, как WCG и ESWC, не нуждаются в расшифровке. Самые престижные компьютерные турниры на планете сулят своим победителям не только крупные денежные призы, но и почет и признание. У игроков на консолях не меньшим уважением пользуются другие два названия – SBO и EVO. Сегодня мы расскажем вам о втором из них – самом крупном американском турнире по консольным играм. Итак...

Evolution – крупнейший американский турнир на консолях, проходящий в конце лета в Лас-Вегасе. В этом году Evo впервые изменил своей традиционной схеме проведения – вместо одного большого турнира были введены три стадии: отбор на восточном побережье – в Нью-Йорке, на западном – в Лос-Анджелесе, и Grand Final. Это не помешало турниру остаться открытым, так как на гранд-финал можно было квалифицироваться и на отборочных «последней надежды» уже в Лас-Вегасе. Этим обстоятельством не преминуло воспользоваться множество иностранцев – среди участников турнира отметились представители более тридцати стран, а общая посещаемость турнира перевалила за 1100 участников.

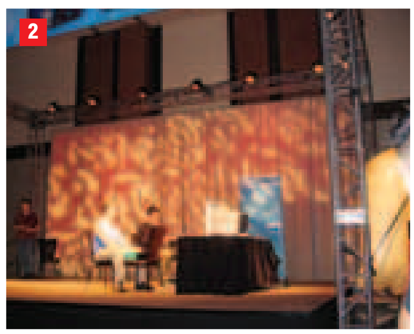
В этом году организаторы остановили свой выбор на семи дисциплинах: Tekken 5, Street Fighter III: 3rd Strike, Capcom vs SNK 2, Dead or Alive 4, Guilty Gear XX Slash, Marvel vs SNK 2 и Mario Kart DS. Как видно, соблюден баланс между новыми играми, такими как Tekken 5 и Guilty Gear XX Slash, и признанными шедеврами былых лет – Street Fighter III и Capcom vs SNK2. Не обошлось и без традиционной для Северной Америки игры про супергероев из комиксов – Marvel vs Capcom 2. Стоит отметить, что в этом году впервые в списке появилась не файтинг-дисциплина, а именно гонки Mario Kart DS. А ведь еще десять лет назад на первом турнире серии Evo, называвшемся тогда B3 (Battle By the Bay), была представлена только одна дисциплина – классический файтинг Street Fighter Alpha 2.

За прошедшие годы Evolution развился от турнира национального масштаба до события общемирового уровня, которого ждут все без исключения файтеры мира. В этом году география Evo была широка как никогда: чемпионат посетили даже игроки Кувейта и Пакистана. Не обошлось и без сильной делегации из Страны восходящего солнца, традиционных фаворитов чемпионата. Вообще, японцы в файтингах – это примерно то же самое, что корейцы в Starcraft'е – победить их середнячков могут немногие сильнейшие игроки «остального» мира.

Помимо официальных дисциплин на Evo большой популярностью пользуются money-матчи, то есть дуэли между двумя игроками на деньги. Это способ легко заработать как общественное признание, так и соперника на всю оставшуюся жизнь. В них можно увидеть встречи чемпионов былых лет, которые уже активно не выступают на турнирах, с современными топовыми игроками и прочими иностранными звездами. В этом году был поставлен абсолютный рекорд – в матче до семи побед было разыграно $2000!

В этом году Evolution был знаковым турниром, наглядно показывающим изменившееся отношение к консольному спорту и игроков, и спонсоров. Как раньше крупные компании приходили в компьютерный киберспорт, так теперь они начинают интересоваться и консольным. Главным спонсором Evo 2006 стало американское представительство небезызвестной японской компании Toyota. Благодаря ей призовые в этом году составили более восьмидесяти тысяч долларов. Это, конечно, еще не WCG, но в сравнении с несколькими призовыми тысячами пару лет назад рост впечатляющий... Так что, то ли еще будет, тем более что набравшиеся опыта организаторы Evo уже начали готовиться к следующему году, обещая все сделать еще лучше, еще грандиознее и еще интересней. Учитывая, что очередной Evo наверняка станет первым, в котором примет участие российская делегация, нам остается только с нетерпением ждать следующего лета.









1 А вот так это выглядело изнутри...

2 Впрочем, финалы проходили в более пафосной обстановке.

3 Одна из дуэлей. Так запросто ребята разыгрывают до 2000 долларов.

4 Вот тут в 2006 году прошел гранд-финал Evolution.

5 Симпатяга в красной футболке – многократный чемпион США по MvC2, великий и ужасный Justin Wong.



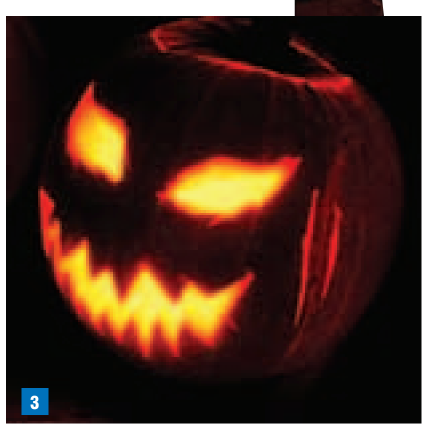
Address СИ://НОВОСТИ.MMORPG/223

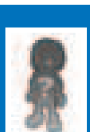
НОВОСТИ MMORPG











Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 W.E.L.L. online – премьера не за горами?

Похоже, Sibilant Interactive сдержит слово и строго по графику финиширует со своей многопользовательской игрой W.E.L.L. online (www.wellonline.com).

Если не случится форс-мажора, то бета-тест начнется в конце ноября 2006 года. Призываем всех не пропустить его, ведь у нас не так много онлайновых игр, где есть единый, рассчитанный на 3 года и имеющий завершение сюжет. Другая изюминка проекта – система организаций, объединяющих игроков по интересам. У игроков будет возможность выбрать наиболее привлекательный вид деятельности и развивать своего персонажа, выполняя организационные квесты. Армия, полиция, мафия, производство, торговля, церковь – далеко не полный перечень сфер, в которых смогут проявить себя игроки. Разработчики уверяют, что в мире W.E.L.L. каждому найдется занятие по душе. Достигнув определенного уровня, геймеры смогут сами создавать частные организации и заниматься собственным бизнесом. Одним из ноу-хау, реализованных в новой MMORPG, станет оригинальная концепция преступности, предусматривающая наличие улик, рецидивизма и коллективной ответственности. Следует отметить, что PvP в мире W.E.L.L. не ограничен территориями, но имеет те или иные игровые последствия для всех участников конфликта.

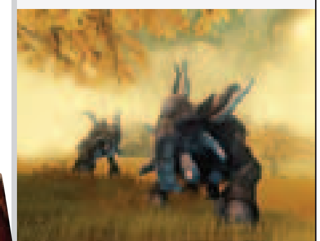
2 Wizards World распродается

Еще одно частное виртуальное поселение?..

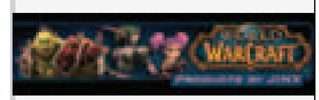
Компания «Веб Интерактив Ворлд» подписала соглашение о создании второго частного города в MMORPG Wizards World (**http://wiw1.ru**). Название нового города, его изображения и особенности, а также сумма сделки пока не разглашаются. Однако уже сейчас известно, что город арендован на длительный срок и будет управляться группой игроков – членами одного из кланов этой онлайновой игры. Владельцы города сами решат, кого пускать в свои владения, а кого нет. Новый город станет частной территорией для избранного сообщества людей, желающих организовать мир с особыми возможностями и самостоятельно управлять им.

Wizards World стартовала в 2003 году и относится к классу браузерных ролевых стратегий. Персонажи участвуют в сражениях с темными силами, клановых боях за замки, выполняют квесты, изготавливают игровые предметы. Для участия достаточно иметь браузер и подключение к Интернету. В игре есть экономика, и игрок может улучшать характеристики персонажа, покупая оружие, доспехи и артефакты. Для новичка есть лишь один способ зарабатывать – побеждать в боях. Первый частный закрытый город Эдемиан появился в игре в апреле 2006 года. Сумма сделки составила $28 тыс. (оплата «строительства» и аренда города на 2 года).

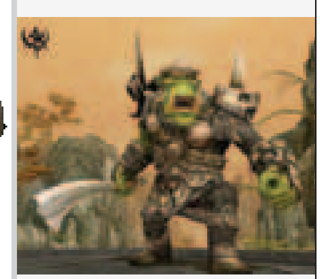
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



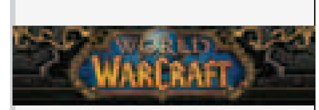
Готовящаяся к выходу в первом квартале 2007 года The Chronicles of Spellborn (**http://www.tcos.com**) порадовала нас 4-минутным трейлером, в котором сражения почти не показаны, а вот невероятной красоты пейзажи, вырисованные обновленным движком Unreal Engine, представлены в полной мере. Посмотреть ролик можно на MMORPG.com и Gametrailers.



В ноябре World of Warcraft (**http://www.worldofwarcraft.com**) отпраздновала вторую годовщину онлайнового существования. Самым приятным для игроков событием стала ежедневная раздача двух подарочных сертификатов по $100 для покупок в онлайновом геймерском магазине Jinx. Торжества продлятся еще 4 недели.



Warhammer Online: Age of Reckoning (**http://www.warhammeronline.com/english/home/index.php**) вот уже несколько месяцев продолжает оставаться «самой ожидаемой MMORPG». Разработчики из EA Mythic выложили на официальном сайте подробное описание двух новых классов – воина Orc Choppa и мага Dwarf Runepriest. Спасибо и на этом!



Blizzard, готовящаяся к наплыву игроков после выхода дополнения The

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Burning Crusade, (который, к слову перенесен на январь), сообщила, что продолжает плановые работы по обновлению серверной базы World of Warcraft (**http://www.worldofwarcraft.com**). К неудовольствию геймеров, на сутки было закрыто более 30 «реалмов».



Старейшая и популярнейшая браузерная Runescape (http://www.runescape.com) не чурается современных технологий. С ноября в MMORPG введен сервис оплаты премиального членства отсылкой SMS. Эта удобная услуга наверняка заинтересует тех россиян, кто не имеет кредитки или не хочет «светить» ее в Интернете.



Nival продала подразделение

И потратит $20 млн. на российскую MMORPG.

Онлайновое подразделение отечественной компании-разработчика компьютерных игр Nival Interactive («Аллоды», Heroes of Might and Magic V), в конце октября проданное неизвестной «третьей стороне», собирается разрабатывать, не поверите, MMORPG. Бюджет проекта, по меркам отечественных разработок, небывалый, по предварительным подсчетам, он составит $20 миллионов. Как сообщает Lenta.Ru (**http://lenta.ru**), деньги выделяют владельцы портала Mail.ru. Основатель и президент Nival Сергей Орловский считает, что проект достаточно скоро себя окупит – по его прогнозам, оборот онлайновых игр в России к 2008 году составит $500 млн. в год. Произойдет это во многом благодаря существенному росту числа пользователей глобальной Сети в России, также предсказанному Орловским. Как уточнил один из менеджеров проекта, в $20 млн. Nival Online обойдется только разработка игры – в эту сумму не включены затраты на рекламу. Релиз намечен на 2008 год.

3 Хэллоуин в MMORPG

Орки переодевались в... орков?

В ночь с 31 октября на 1 ноября участники всех MMORPG, будто сговорившись, праздновали Хэллоуин. Это старинный кельтский праздник, символом которого стал светильник в виде головы из тыквы. Как вы помните, в реальном мире в эту ночь дети, одетые в белое, пугают взрослых, а те откупаются от маленьких призраков подарками и сладостями. Неужели что-то похожее творилось и в виртуальных мирах, где детей-то почти и нет, а всякой нечисти и призраков, наоборот, с избытком? Да, игровой администрации пришлось изрядно шевелить мозгами, чтобы отметить Хэллоуин как надо. Не во всех MMORPG у GM'ов хватило фантазии и ресурсов на полноценный праздник. Но кое-где было весело «не по-детски». В российских «Сфере» (**http://sphere.yandex.ru**) и «ДОМ 3» (**http://www.dom3online.ru**) состоялись фейерверки, при этом обитатели «Сферы» обрели вид монстров и поучаствовали в грандиозном побоище, а жителей «дома» порадовали скинами телегероев из шоу «ДОМ-2». В старенькой Ashen Empires (**http://www.ashenempires.com**) игроки собрались в центральном районе Lotor's Castle, откуда попали в особое подземелье, где на время превратились в монстров. Там им пришлось выдержать рейдовый бой с мега-боссом – Великой Тыквой. Самое неприятное, что чертов овощ был по-настоящему могуч и совершенно неуязвим, хотя на сервере Heroes собралось самое большое число пользователей за все годы существования игры. В Ryzom (**http://www.ryzom.com**) празднования затянулись на неделю. Целых семь дней в мире Atys из ниоткуда появлялись чудовища, а смерть ждала за каждым углом.

В общем-то, праздник Хэллоуина в этом мире и назывался как-то странно – «Неделя Резни»... ArchLord (**http://www.archlordgame.com**) делал все то же самое, но ограничился лишь одной ночью. Соответственно, и мероприятие называлось «Ночь Ходячей Смерти». В MU Online (**http://www.globalmuonline.com**) отделались конкурсом на рисунок «Лучшего монстра». Победители получили по месяцу бесплатного премиального доступа в игру. Так же поступили в Guild Wars (**http://www.guildwars.com**), Pirate King Online (**http://www.piratekingonline.com**), Rappelz (**http://rappelz.gpotato.com**) и других мирах с ленивым руководством.

4 Anarchy Online отказывается от денег...

...рассчитывая на рекламу.

Funcom решила продлить бесплатную игру в Anarchy Online (**http://www.anarchy-online.com**) на весь год, до января 2008-го. Решение, что называется, вынужденное, ведь именно отмена абонентской платы позволила спасти полтора года назад загибающуюся sci-fi MMORPG. Более того, теперь Funcom пришлось сделать бесплатным и доступ к первому дополнению к Anarchy Online – Notum Wars. Без этого у «бесплатных» игроков не было возможности сражаться между собой (PvP). Нынче дела у Anarchy Online идут очень неплохо: клиентская база насчитывает без малого миллион регистраций. А Funcom продолжает зарабатывать деньги на внутриигровой рекламе реальных товаров.

5 Xiah заговорила по-английски

Бесплатная MMORPG из Кореи.

Такое ощущение, что мы об этом уже писали в прошлом номере. Впрочем, нет и название другое, и страна происхождения не Аргентина, а Южная Корея. А вот все остальное действительно уже случалось, и не раз. После нескольких лет «теплого приема у корейской аудитории» free-to-download и free-to-play MMORPG Xiah (**http://www.gamescampus.com/xiah/**) отправилась на покорение США.

Xiah – типичный представитель фэнтезийных ролевок с уклоном в боевые искусства. Главная особенность проекта – социальная направленность. Между игроками возможны пять типов взаимоотношений – от членства в одной гильдии, отношений «наставник-ученик» и до взаимной любви (Guild, Party, Relationship Party, Lover и Teacher/Student). СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
Guild Wars Nightfall	http://www.guildwars.com	8.2
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

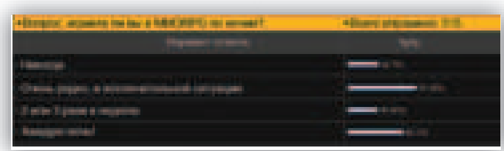
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
Star Trek Online	http://www.perpetualentertainment.com	6.9
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0 (+0.1)
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	6.9
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	7.0

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	$2,50 (+0,11)
WoW	10 золотых	$0,58 (-0.06)
EverQuest 2	10 золотых	$0,50 (+0.01)

Итак, 16.7% геймеров никогда не играет по ночам. А ведь это меньше, чем каждый второй. Зададим риторический вопрос: а может ли столь незначительная группа быть показательной? Ответ очевиден: конечно же, нет! Совершенно понятно, что правы мы – те, кто презирает скучный сон и проводит в восхитительных виртуальных мирах ночь за ночью. Ну а выспаться мы сможем в метро, офисе или на лекции.

Источник: MMOSITE.com, опрошено 515 человек.









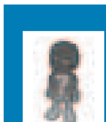
Упорядоченный PvP в World of Warcraft

Лучшая часть массового PvP в WoW – это сражения на так называемых Battlegrounds («полях боя»). Поле боя – особая игровая зона, в которую попадают игроки враждующих союзов. За сражения на полях боя, кроме обычных очков чести, игрок получает особые очки репутации, при наличии достаточного числа которых можно получить доступ к уникальным игровым бонусам.

Существует три типа зон, различающихся по внешнему виду, количеству участников и задачам, которые нужно выполнить, чтобы победить. Каждый может найти что-то по вкусу. Кому-то нравится Warsong Gulch со сражением в режиме Capture the Flag десять на десять человек. Любителям стратегий придется по вкусу битва за обладание шахтами в Arathi Basin. Для кого-то более интересны масштабные тактические битвы в Alterac Valley – огромной зоне, способной вместить в себя почти сотню игроков.

WORLD OF WARCRAFT VS. LINEAGE II

СОВРЕМЕННЫЕ PVP-СИСТЕМЫ – ЕСТЬ ЛИ ЛУЧШАЯ?



Автор:
Ольга Кисиль
olya_kisil@hotmail.com

Почему мы играем в MMORPG? Однозначного ответа нет, у каждого свои причины. Кто-то ищет общения и бурной жизни среди друзей в сказочном мире. Кому-то нравятся походы в подземелья и охота на сильнейших чудовищ. Кто-то получает удовольствие, исследуя новый мир с невероятными пейзажами и причудливыми городами.

Но для очень-очень многих все вышеперечисленные прелести лишь фон, которого чаще всего не замечаешь. Игра для них – это прежде всего способ доказать, что ты лучший, способ зарядиться адреналином. Увы, пока разработчики предлагают нам для этого лишь один «инструмент» – дуэли и PvP-битвы со множеством участников (PvP – игрок против игрока). А раз вы это так любите, то самое время сравнить PvP-«инструментарий» двух популярнейших, но столь непохожих MMORPG – World of Warcraft и Lineage II.

ДВА ПОДХОДА: ВОЙНА ВСЕХ ПРОТИВ ВСЕХ ИЛИ ВОЙНА ЗА ТЕРРИТОРИИ

Сразу упомянем о коренном различии, влияющем на весь игровой процесс. В Lineage II все игроки могут общаться между собой, торговать, объединяться в группы или убивать друг друга – кому и что больше нравится. Города и деревни – общие, без ограничения по расам. Сюжетные особенности, к примеру, вражда темных и светлых эльфов, на игру не влияют. Это не значит, что здесь царит покой, наоборот, мир Lineage II жесток и любой встреченный игрок может напасть на вас, где бы вы ни находились (за исключением городов, являющихся мирной зоной).

В World of Warcraft существуют две большие враждующие группировки – Орда и Альянс, которые объединяют различные расы. Игрокам из разных союзов не дозволено общаться (они просто не поймут друг друга из-за языкового барьера), они не объединяются в группы, у них не получится напрямую торговать друг с другом – только через нейтральный аукцион. Если игрок, принадлежащий Альянсу, захочет ознакомиться с архитектурой столицы Орды (или просто зайти отдохнуть в чужой лагерь), его быстро убьет охрана. Игроки противоположных сторон на PvP серверах, находясь на спорных территориях (составляющих основную часть мира), могут убивать друг друга без ограничений. Союзники могут устраивать дуэли между собой, но убийство разрешено только на специальных аренах.

ПОДГОТОВКА К PVP: ТАЛАНТЫ VS. ТАТУИРОВКИ

В обеих играх существуют способы подготовить персонажа именно для PvP. Увы, одинаково действенно расправляться и с монстрами, и с игроками, скорее всего, не получится, поэтому решите, что для вас важнее.

В World of Warcraft специализация достигается, в основном, с помощью системы талантов. У каждого персонажа есть дерево талантов, с тремя различными направлениями развития. Это позволяет сделать двух героев одного и того же класса совершенно непохожими друг на друга. Разное снаряжение тоже играет существенную роль в специализации, но только в сочетании с соответствующим набором талантов. Например, такой класс, как Rogue (разбойник), может выбрать основным оружием мечи или кинжалы и развить соответствующую ветку талантов. При этом первый вариант будет полагаться в основном на равномерные удары в схватке лицом к лицу, а второму придется крутиться вокруг врага, как мангусту вокруг змеи, так как все его сильные выпады делаются со спины противника.

Lineage II обилием путей развития не балует, и создать двух совершенно разных героев одного класса не получится. Но специализироваться можно, это достигается изменением основных характеристик. В этом помогут наборы брони и специальные татуировки, усиливающие одни качества, но ослабляющие другие. К примеру, можно увеличить силу, пожертвовав выносливостью, – тогда персонаж будет наносить больше урона, но его станет легче оглушить, да и здоровье уменьшится. А можно повысить ловкость и выносливость, уменьшив силу, – наносимый урон станет слабее, но здоровье будет крепче, персонаж станет изворотливее и резвее, что позволит дольше оставаться в живых.

MASS PVP: ГИЛЬДИИ VS. КЛАНЫ

Чтобы познать все прелести PvP в Lineage II, необходимо

1 Альянс осаждает деревню Орды. Такие сражения – совсем не редкость.

2 Вид на Aerie Peak – одну из баз Альянса.



Lineage II		World of Warcraft
Некоторые классы, в основном «заточенные» под нанесение максимального урона (Damage Dealer).	Активная роль в PvP	Любой класс, правда, некоторые куда лучше выступают в качестве поддержки.
По умолчанию отсутствует, но формируется политикой клана или иного объединения.	Ограничение «свой-чужой»	Есть (языковой барьер, система фракций)
Есть	Зрелищность	Частично
Отсутствует	Баланс в дуэли	Есть
Есть	Понятие ПК и штрафы за него	Отсутствует



Упорядоченный PvP в Lineage II

Войны за замки

Участники делятся на нападающих и защитников. Задача первых – пробиться в тронный зал и защищать своего лидера, пока тот захватывает святыни замка. Если это удалось, замок получает нового владельца. Задача защитников, соответственно, прямо противоположная. Осада длится два часа. При смерти во время осады персонаж теряет 1/4 от нормальной потери опыта.

Олимпиада

Олимпиада – это соревнование 1 на 1 на арене, с целью выявить Героя. В Олимпиаде могут участвовать высокоуровневые персонажи, имеющие высший уровень подкласса и обладающие статусом Noblesse (дворянин). Сражение может быть как классовым (участвуют лишь члены одного и того же класса), так и без классовых ограничений. Персонаж, получивший наибольшее количество очков в своем классе за определенный период, становится героем. Герои получают уникальное оружие, способности и отличительную Ауру героя. Герои могут общаться в специальном чат-канале, и их услышат все игроки сервера.

состоять в клане. Только слаженная команда, а скорее даже объединение кланов, имеющее в составе все необходимые классы поддержки, может рассчитывать на успех в массовом PvP и при осадах замков. Одиночка, за которого некому постоять, всегда подвержен опасности. «Кто сильнее, тот и прав» – вот основной принцип Lineage II, который зачастую превращается в другой: «Кого больше, те и правы». В общем-то, неудивительно для азиатской игры.

Клан в Lineage II – это не просто некая группа игроков. Это ваша семья, которая защитит, если надо, но и вам надо быть постоянно готовым отстаивать ее честь с оружием в руках. У клана достаточно средств, чтобы его члены чувствовали себя одним целым. Общий банк, база (так называемый Clan Hall) и, наконец, настоящий замок, которым может завладеть клан. Замков в мире Lineage II не так уж и много, у каждого в подчинении определенный город или даже несколько. Захватив замок, клан может установить новый размер налога, и тогда часть средств от покупки игроками вещей в магазинах контролируемого города будет идти в казну. Особые квесты на повышение уровня приносят клану новые возможности – большее количество игроков, объединение в альянсы и многое другое. Кроме того, ограничение количества членов заставляет тщательно отбирать новичков и поддерживать жесткую «кадровую политику» необходимых классов.

В WoW созданы все возможности для тех, кто предпочитает игру в одиночку. Достигнуть максимального уровня и поучаствовать во всех видах PvP можно, и не состоя в гильдии. Однако чтобы получить доступ к лучшим предметам экипировки, это необходимо. Кроме того, участвовать в массовом PvP в составе гильдейской команды куда приятнее и проще, чем действовать в одиночку.

К сожалению, создается впечатление, что система гильдий WoW недоработана. Единственное «общее», что получает гильдия в WoW – это чат. Все! Нет даже такой простой вещи, как общий банк. Основная цель гильдии в WoW – рейды в высокоуровневые подземелья. Существуют и PvP-гильдии, однако рано или поздно они сталкиваются с такой проблемой: команда противника, обладающая эпическими предметами, как правило, побеждает, при этом игроки в ней могут быть не очень-то и опытными.

ПОДРОБНОСТИ: PVP LINEAGE II

В Lineage II открытая система PvP – на вас волен напасть любой игрок, везде и всегда, за исключением городов.

Пять минут назад, отдыхая на травке после истребления сотни-другой монстров, вы мирно общались, обсуждая, кто лучше – светлые эльфийки или темные, и почему. Отдохнув, вы с новыми силами бросаетесь в бой... и внезапно видите стрелу, летящую в лоб. Оглушенный, атакуемый монстром, вы не понимаете, что случилось – в это время ваш бывший собеседник выпускает еще пару стрел, и вы мертвы. Вы спрашиваете его, за что, а в ответ тишина. Вам остается лишь гадать – может быть, ему не понравились ваши замечания по поводу эльфиек? Обидно? Ну что ж, вернитесь и отомстите. Он сильнее вас? Позовите на помощь клан. Нет клана? Запомните имя и отомстите ему позже, когда станете сильнее.

Такая система открывает массу возможностей для захватывающих интриг. Обучить и заслать шпиона во вражеский клан, чтобы узнать его планы? Почему бы и нет. Поссорить лидера вражеского клана с его ближайшим соратником для подрыва боевого духа врага? Тоже можно. Или еще более сложная задача – сделать былого врага лучшим другом. Возможностей море.

В общем, в Lineage II нужно тщательно следить за тем, что вы говорите, как и где – врагов нажить легче легкого, и они очень мешают жить. Говорить о равновесии сил в дуэлях Lineage II невозможно. Есть классы, которым никогда не сдюжить против других, каким бы отличным игроком вы ни были. Игра основана именно на групповом PvP, и все проистекает из этого.

Когда один персонаж атакует другого, он переходит в режим PvP, его имя становится фиолетовым (обозначается термином «флагнулся»).

Если атакуемый принимает вызов, он также переходит в режим PvP. Победитель получает моральное удовлетворение и +1 к счетчику PvP в окне характеристик. Количество побед в PvP показывает лишь опытность персонажа и никаких игровых преимуществ не дает. Проигравший

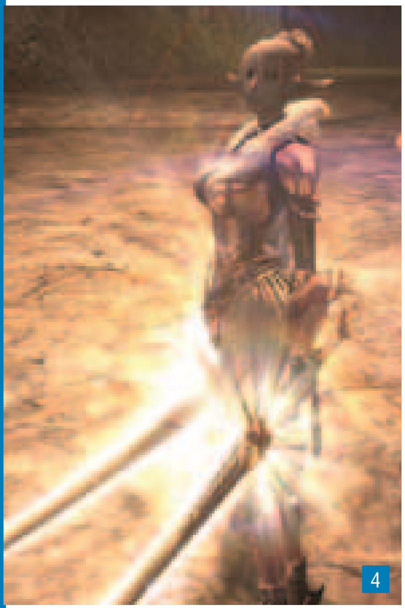
1 В каждом мире есть место для любви. Мир Адена – не исключение.

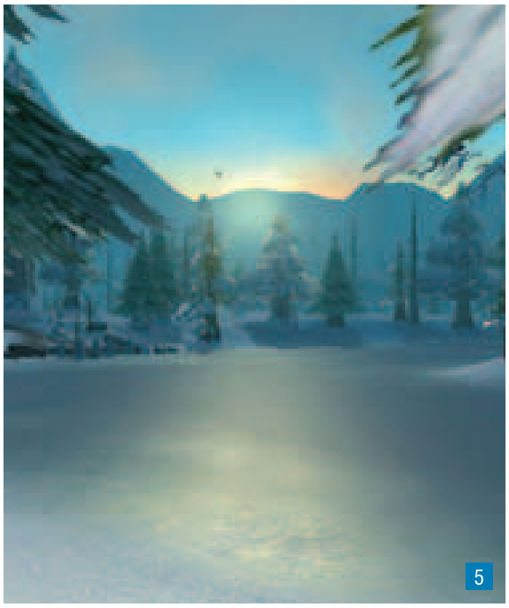
2 Осада в Lineage II. Голем вот-вот начнет ломать ворота замка.













Смерть и ее последствия

Персонаж, павший от рук (или лап) монстров в WoW, теряет 10% прочности надетого на него обмундирования и оружия.
Персонаж, убитый монстрами в Lineage II, теряет определенную часть опыта (зависит от уровня) и может уронить вещи, включая надетые. Чем больше монстров вас загрызли, тем выше шанс «выронить» вещи.

1 Вечная осень царит в зоне Azhara.

2 Вот такие они – гномы мира Agen.

3 Одно из высокоуровневых приватных подземелий – Zul'Gurub.

4 Темная эльфийка – Hero. Так выглядят победители Великой Олимпиады.

5 Логово гномов и дварфов. На этом замерзшем озере можно заняться подледным ловом.

6 Уж не Харон ли это, перевозчик душ умерших?

теряет некоторое количество накопленного игрового опыта. При сражении на арене цвет имен игроков не меняется, опыт не теряется. Кроме понятия PvP, есть такой термин, как PK – Player Killer. PK становится тот, кто напал и убил другого персонажа, который не отвечал на атаки. При получении статуса PK персонажу начисляются очки кармы и растет специальный счетчик, его имя становится красным. Другие игроки могут убивать PK без каких-либо штрафов, даже если он не оказывал сопротивления. Избавиться от очков кармы можно, убивая монстров, также часть из них исчезает при каждой смерти героя. Еще существует специальный квест. Чем больше очков кармы у героя на момент смерти, тем выше шанс выронить одну или несколько вещей. Если счетчик PK меньше пяти, то шанс уронить вещь такой же, как у законопослушного игрока. PK в клановых войнах не наказывается кармой. Погибшие в бою теряют при смерти разное количество опыта, в зависимости от того, дал ли другой клан согласие на войну.

ПОДРОБНОСТИ: PVP WORLD OF WARCRAFT

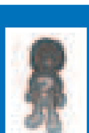
Проекты Blizzard всегда отличались сбалансированностью, которую можно ругать, можно хвалить, но отвертеться от неё нельзя. В отличие от Lineage II, в PvP один на один в World of Warcraft каждый класс имеет шансы против другого. Конечно, многое зависит от специализации персонажа, времени и места сражения, «кривизны рук» игрока и других вещей. Отметим, что речь пойдет о PvP между враждующими группировками на PvP-серверах. Дуэли и сражение на аренах со своими соратниками – за рамками нашего обзора.
Текущий статус любого персонажа может быть открытым для атаки (режим PvP включен) или закрытым. Недоступным для нападения вы становитесь, лишь находясь на дружественной территории – в столицах своей группировки или стартовых зонах. Включение режима PvP происходит либо при атаке врага с включенным PvP режимом, которым может быть как игрок враждебного союза, так и NPC, либо при входе персонажа на спорную или вражескую территорию.
Убив игрока-противника, если он не намного слабее, персонаж получает «очки чести». Чем больше таких очков, тем выше ранг: можно пройти путь от рядового до маршала. Ранг отображается рядом с именем персонажа, так что все его видят. Название ранга зависит от фракции игрока. Определенные наборы брони, оружие можно получить, только имея соответствующий ранг.
Итак, мы на спорной территории. Не расслабляемся, в любой момент можно схлопотать по шее, даже если мы просто мирно собирали цветочки. Это война, а на войне – все средства хороши. Молодой орк решил помочь ушастому эльфу-разбойнику справиться с тремя дикими троллями, чтобы потом победить его в честной схватке. Только все пошло не так, как он ожидал. Эльф внезапно исчез, оставив орка наедине с врагами, и когда он, разгромив их, сел отдохнуть… разбойник добил его подлым ударом в спину.
На самом деле, такие случаи в процессе развития персонажа не столько раздражают, сколько распаляют азарт. Мелкие стычки один на один и небольшими группами в местах выполнения квестов не дают заскучать и, возможно, являются одним из самых интересных видов PvP в WoW. Только так можно полностью слиться со своим персонажем, узнать все его особенности и выработать тактические приемы борьбы с противником. Даже если ваш класс, на первый взгляд, мало что может противопоставить врагам – шансы есть всегда.
Нередко стычки игроков стихийно перерастают в крупные набеги на вражеские деревни и лагеря, после которых земля в области сражения усеяна костями, и в живых остаются лишь перепуганные торговцы и другие мирные NPC. Увы, отсутствие вожака и непонимание игроками целей и задач боя зачастую приводит просто к бесцельному истреблению друг друга на протяжении нескольких часов. Даже победа в такой битве не очень-то радует, да многие до нее и не дотягивают. Но умело организованный бой, где каждый понимает, что делает, и заслуженная победа в таком поединке приносят море радости.
Вот за ними и хочется приходить в World of Warcraft (или Lineage 2) снова и снова. СИ


Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Game Cube
5880 р.
PS 2
5040 р.
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
15400 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
Nintendo DS litle
5600 р.
PSP (EURO) Base
6720 р.
Покупку можно оплатить кредитной картой
Игру доставят в день заказа
Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
Resident Evil 1400 р.
Resident Evil 0 (Zero) 1400 р.
Skies of Arcadia Legends 1820 р.
Wario World 1540 р.
Elder Scrolls IV: Oblivion 2240 р.
Hitman Blood Money 2240 р.
Dead or Alive 4 2240 р.
Ninety Nine Nights 2520 р.
Final Fantasy X (Platinum) 1120 р.
Getaway: Черный понедельник (рус. субтитры) 840 р.
God of War 840 р.
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 1288 р.
Ico 1008 р.
Killzone (Platinum) 840 р.
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (Steel Book Edition) 1960 р.
Prince of Persia: Warrior Within 1120 р.
Resident Evil 4 (Limited Edition) 1960 р.
Silent Hill Collection 2-3-4 1568 р.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Секретная Википедия для шпионов

Американские разведывательные службы объявили о запуске собственной версии популярной онлайновой энциклопедии Wikipedia (**http://en.wikipedia.org**). Проект называется Intellipedia (от английских слов Intelligence – «разведка» и Wikipedia) и позволит аналитикам из ЦРУ, АНБ и ФБР добавлять и редактировать закрытую правительственную информацию «для будущих поколений американской разведки». Тем не менее, как подчеркивает портал Cybersecurity.Ru (**http://www.cybersecurity.ru**), уже известно, что там будут содержаться данные обо всех личностях, которые когда-либо интересовали разведку, обо всех операциях и обо всех стратегиях разведведомств США.

Работать с Intellipedia смогут лишь те агенты, кто имеет доступ к Interlink Web (закрытой сети Правительства США), а также те лица, кто получит спецдопуск. В целях безопасности Intellipedia никак не соединена с Интернетом. Секретная энциклопедия доступна 16 правительственным ведомствам США. Количество статей в Intellipedia сегодня более 28 тысяч, зарегистрированных в системе пользователей около 3600 человек. Стартовал проект 17 апреля 2006 года, однако объявлено о нем было лишь в ноябре.

Примечательно, что, в отличие от классической Википедии, в Intellipedia несколько эшелонов доступа. Например, «важная, но не секретная» информация доступна всем пользователям, а по мере повышения уровня секретности их число будет резко сокращаться, таким образом, доступ к «Совершенно секретной информации государственной важности» получат буквально несколько десятков человек, включая президента США.

В Интернете уже 100 миллионов сайтов

К ноябрю 2006 года число сайтов в Интернете достигло 101 435 253, тогда как месяц назад их было «лишь» 97.9 миллионов. Такие данные содержатся в докладе компании Netcraft, завершившей очередное исследование Глобальной сети. Под сайтами в исследовании понимались только отдельные домены, содержащие информацию. Исправно обновляется 47–48 миллионов из них. Наибольший рост отмечен в США, Германии, Китае, Южной Корее и Японии. 60.3% серверов Сети работают под управлением Apache, доля продуктов Microsoft составляет 31%, на третьем месте – Sun с результатом 1.7%.

Как напоминает Lenta.Ru (**http://www.lenta.ru**), количество сайтов перевалило за отметку в 50 миллионов в мае 2004 года. Таким образом, удвоение размеров Интернета произошло за 30 месяцев.

По мнению сотрудника Netcraft Рича Миллера (Rich Miller), в достижении Сетью рекордного результата важную роль сыграли блоггеры и представители малого бизнеса. Как отметил Миллер в интервью CNN, за последние два года стало гораздо проще зарабатывать с помощью сайтов, а технических знаний для организации своей веб-страницы требуется совсем немного.

Войны браузеров: вторая серия

Новую, вторую версию популярного альтернативного браузера Firefox за первые 24 часа после ее появления в Интернете скачали свыше 2 миллионов человек. Как отмечает официальный блог разработчиков (**http://weblogs.mozillazine.org/asa/archives/2006/10/firefox_2_milli.html**), в истории Firefox существует определенная магия цифр: за первые сутки версию Firefox 1.0 загрузил 1 миллион человек, версию 1.5 – 1,5 миллиона. Вторая версия, как мы видим, зависимость не нарушила, и всё благодаря пользователям, загружающим Firefox со скоростью 30 закачек в секунду.

Помимо надёжности, функции восстановления сессий и нового интерфейса, Firefox 2.0 (**http://www.mozilla-europe.org/ru**, 5,6 Мбайт) отличают антифишинговый фильтр, поддержка JavaScript 1.7 и улучшенный механизм поддержки новостных лент (RSS).

Отметим, что интерес к последней версии Internet Explorer 7.0 (**http://www.microsoft.com/windows/ie**, 14 Мбайт) оказался заметно ниже. Майкрософт смогла отчитаться лишь тем, что за первые 4 дня ее браузер загрузили чуть более 3 миллионов человек. Впрочем, вполне возможно, что невысокий интерес к Internet Explorer 7.0 объясняется не его техническим несовершенством, а тем, что установка нового браузера возможна лишь после проверки подлинности пользовательской копии Windows XP на сайте Майкрософта…

Vox для блоггера

После нескольких месяцев тестирования с участием 50 тысяч человек, разработчики из Six Apart (**http://www.sixapart.com**) официально запустили новую блог-платформу Vox.

БЛОГОСФЕРА



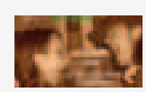
«Хабрахабр»
http://www.habrahabr.ru

Кому читать:
тем, кто хочет читать и слушать только то, что понравилось другим.

«Хабрахабр» появился на свет недавно – в июне 2006 года. Не мучайтесь и не ломайте голову – название ничего не означает и никак не переводится. Согласно легенде, это слово появилось в тексте приветствия на сайте коллективного блога Dirty.Ru, откуда «циркулируя по каналам интернет-связи между юго-западом и югом Москвы, прочно осело в памяти создателей, дабы остаться навсегда и наполниться смыслом». И теперь у нас есть коллективный блог и сетевое сообщество по имени «Хабрахабр»...

Впрочем, это все лирика. Среди десятка разделов ресурса, нас в первую очередь интересуют подкасты (ищите в «Текстах») и тематические блоги («Блоги»). Именно тут зарегистрированные пользователи размещают аудиотворчество и публикуют дневниковые заметки. В этом не было бы ничего примечательного – все коллективные блоги устроены схожим образом, – если бы не фантазия разработчиков на тему модерации. Изюминка «Хабрахабра» в карме и системе фильтрации содержимого. Карма (своеобразный общественный рейтинг блоггера) используется в качестве фильтра доступа на публикацию заметок в «Текстах» и «Блогах». За карму друг друга голосуют сами пользователи, но лишь те из них, у кого карма не ниже +2. Понятно, что карма легко становится отрицательной и такие неудачники не смогут ничего опубликовать.

За блоги и подкасты голосуют по совсем простому принципу - «нравится» (+1 балл), «не нравится» (-1 балл). Вышедший «в минус» контент попадает в позорное «отхабренное». Соответственно, блоги и подкасты с суммой очков не ниже +3 считаются одобренными пользователями и идут под маркой «захабренные». Их мы читаем в первую очередь. Также можно рискнуть и заглянуть в категорию «новые» (от 0 до +3 очков).



«Москва, как она есть»
http://community.livejournal.com/moscow_ru

Кому читать/писать:
отважным ценителям экстраординарного, вредного для здоровья и – о, ужас! – подпольного отдыха.

Полное название этого коллективного блога – «Москва, как она есть. Развлечения и прочее». На первый взгляд, перед нами типичная «онлайновая афиша», из которой то тут, то там вылезают уши клубных и театральных рекламщиков и пиарщиков. Но они – неизбежное зло. Зато среди приглашений на рядовые вечеринки и концерты отыщутся те самые «прочие»: концерт «отбивные из кастрюль», позитивная рок-вечеринка, вечер современной поэзии (без мата!), массовое натягивание… купола на дельфинарий, бесплатный просмотр кино для студентов (с матом, да еще каким!) и тому подобные штучки не для всех. Добавьте к этому веселые или злые, но всегда неподцензурные отзывы о посещении клуба или вечеринки, и столица нашей Родины покажется вам самым занятным местом на планете. Впрочем, с этим ведь и так никто не спорит?..

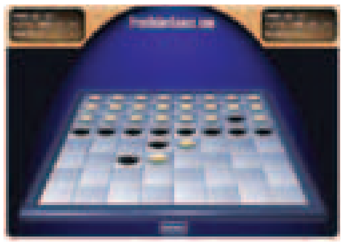
Мини-игры. Наш выбор

ДА-ДА, МЫ ПОМНИМ, У МНОГИХ ИЗ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ ГОРЯЧАЯ ПОРА – НА НОСУ СЕССИЯ. ОТВЛЕКАТЬ ВАС ОТ ВАЖНОГО ДЕЛА ВСЯКИМИ РАЗВЕСЕЛЫМИ ФЛЭШКАМИ МЫ НЕ СТАНЕМ, А, НАОБОРОТ, ПРЕДЛОЖИМ ПОУПРАЖНЯТЬСЯ. ОСТОРОЖНО: В СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ ИГРЫ, ТРЕНИРУЮЩИЕ ВНИМАНИЕ И ЛОГИКУ.

REVERSI

http://www.funflashgames.com/3dreversi.htm

Древняя игра – на доску выкладываются фишки, одна сторона которых черная, другая – белая. Противники делают ходы, пытаясь окружить фишки соперника. «Окруженные» фишки перекрашиваются в ваш цвет (т.е. переворачиваются). Цель: перекрасить большую часть фишек в свой цвет.



«ЖЕМЧУЖИНЫ»

http://logicgame.com.ua/game.php?buhf=pearl&l=en

Лучше всего запомнить адрес: http://logicgame.com.ua. Тут нас ждет сотня логических забав – головоломки, судоку, маджонги. Каждую неделю ресурс пополняется новыми флэшками. Начать знакомство стоит с вечной «Жемчужины», цель игры – оставить последнюю жемчужину пирату.



«КИТАЙСКИЕ ШАШКИ»

http://anafor.ru/games/logic/chinesecheckers.htm

В китайских шашках нет задачи «съесть» все шашки соперников (которых, кстати, может быть до 6 человек). И доска не похожа на обычную – какая-то шестиконечная звезда с ямками. Победу одержит тот, кто первым переместит свои шашки из одного угла в другой.



SUDOKU

http://www.miniclip.com/games/sudoku/en

Судоку – это головоломки, в которых надо размещать однотипные объекты. В той, что предложена вашему вниманию, предстоит работать с числами. Каждый ряд, строка и квадрат 3x3 должны содержать все числа от 1 до 9. Игровое поле можно распечатать, чтобы подумать на досуге.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(50 тыс. записей/день, без изменений)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(24 тыс. записей/день, без изменений)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(12 тыс. записей/день, -2 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(11 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	RC-MIR.com	http://weblog.rc-mir.com	(5 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, +0.2 тыс.)

Это гибрид традиционного блог-хостинга и социальной сети с расширенными средствами безопасности и встроенными функциями контроля доступа к публикуемым материалам. Пользователи сами определяют, кому разрешено читать публикации и комментарии, добавлять отзывы и так далее. Таким образом, доступ к содержимому блога может быть разрешен, например, только друзьям или родственникам, коллегам по офису или всем обитателям Сети (всего 5 уровней доступа).

Еще одна особенность Vox (**http://www.vox.com**) – 150 готовых шаблонов с использованием flash-технологии, посредством которых пользователи придадут онлайновым дневникам индивидуальность. Естественно, публиковать дозволено не только текст, но и фотографии, видео и аудиофайлы. Предусмотрен поиск по ключевым словам, импорт из других онлайновых ресурсов, в частности, из онлайновых медиа-архивов YouTube, Flickr, Photobucket, Amazon и т.п.

Vox – бесплатная служба, предназначенная пользователям в возрасте от 25 лет, которым нужна единая площадка для безопасного размещения текстов и медиаданных. Жаль только, русского интерфейса у Vox пока нет.

Universal Music уценила музыку

Европейские интернетчики скоро смогут приобретать альбомы известных исполнителей по дешевке. С 1 ноября звукозаписывающая компания Universal Music (**http://www.universalmusic.ru**) собирается продавать онлайновым магазинам 1500 наименований альбомов по сниженным ценам, сообщает «Компьюлента» (**http://www.compulenta.ru**). Этот шаг в компании, принадлежащей французскому медиаконцерну Vivendi, объясняют стремлением расширить рынок цифровой музыки и сделать ее доступной для широкой аудитории потребителей. Недавнее исследование показало, что только один из пяти европейцев-обладателей MP3-плеера iPod исправно покупает композиции в онлайновых магазинах. Пользователи других портативных музыкальных плееров прибегают к услугам музыкальных интернет-сервисов еще реже.

Розничная стоимость альбомов будет зависеть от конкретной музыкальной службы. К примеру, в музыкальном интернет-магазине iTunes Store за скачивание одного альбома теперь нужно платить от $8.89 до $10.43 (раньше – $12.7-15.2). Стоимость синглов пока не меняется.

Легендарный рыцарский сайт

30 октября издатель 1С и разработчик Katauri Interactive (**http://www.katauri.com**) открыли официальный сайт проекта «Легенда о рыцаре/Battle Lord» (**http://www.battlelord.ru**).

На весьма симпатично оформленном ресурсе все те, кто с нетерпением ждет эту фэнтезийную RPG с элементами пошаговой стратегии, найдут новости и неполную базу знаний по основам игры.

В разделе "Галерея" уже размещены скриншоты, арт и обои для рабочего стола. Увы, пока ничего более существенного нам не предложили. Утешением за почти 7-месячное ожидание (выход «Легенды о рыцаре» намечен на вторую половину 2007 года) может стать отличный форум проекта. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

«ЗОЛОТАЯ БУТСА»

ВЕРДИКТ 8.5

- ЖАНР: симулятор футбольного менеджмента
- РАЗРАБОТЧИК: NEKKI
- ОНЛАЙН: HTTP://WWW.BUTSA.RU

На главной страничке «Золотой Бутсы» привлекает внимание Юрий Семин, поднявший вверх два больших пальца. Бывший тренер «Локомотива» и московского «Динамо» уверяет: «Отличная игра, рекомендую всем любителям футбола!» Хотите – верьте авторитетам, а хотите – проверьте. Препятствий нет никаких, «Золотая Бутса» – бесплатный многопользовательский онлайновый симулятор футбольного клуба. Проекту, кстати, уже исполнилось 2 года.

В роли единоличного руководителя мы покупаем/продаем футболистов, отстраиваем клубную инфраструктуру (от автостоянок до пресс-центра), осуществляем финансовые сделки (от найма специалистов до закупки/продажи атрибутики).

В качестве тренера – определяем состав, схему, тактику, стратегию и замены на матч, тренируем футболистов (у них изменяемые характеристики, как в RPG).

Также в кругу тренерских забот – «тонкая» настройка футбольного клуба (индивидуальные задания игрокам, назначение исполнителей стандартов и так далее).

Все команды хоть и находятся в едином мире, разделены по географическим зонам (континенты, страны) и статусной принадлежности (дивизионы, кубковые соревнования, чемпионаты мира и континента). Сами игры делятся на официальные и товарищеские. Первые в национальных чемпионатах проводятся три раза в неделю. Ну а с товарищескими поединками и вовсе легче легкого – вы всегда можете сразиться с кем хотите. Даже устроить собственный турнир с призовым фондом.

Обеспечив команде прочный финансовый фундамент в несколько десятков миллионов гольденов, можно обратиться к трансфертному рынку – усилиться известными и "прокачанными" игроками, либо поискать талантливую молодежь, а то и воспитать ее в собственной ДЮСШ...

Проект нетребователен к скорости доступа – аналогового модема хватит за глаза. Времени тоже много не потребуется, более того, можно вообще не заходить на сайт, пользуясь для выполнения необходимых действий оффлайновыми утилитами. Вот как описывают это разработчики: «с помощью "билдера" скачивается "ростер" клуба, определяется состав и расстановка на игру, назначаются замены, а затем сформированный "ордер" загружается на сайт проекта. После того как состоится генерация (это и есть матч. – *Ред.*), можно при помощи "вьювера" скачать матч и посмотреть его...». Жаргона в этом описании много, но понять, что к чему, можно.

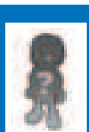
Хотя «базовое» участие в «Золотой Бутсе» бесплатно, в игре есть премиальные составляющие. Скажем, подав заявку, вы получите под управление один из 6 тысяч клубов. Но есть выбор – стартовать ли с низших дивизионов Азии/Африки, или купить на аукционе за реальные деньги сильный клуб из числа свободных – с отстроенной инфраструктурой и крепким составом. Другая платная услуга – система особо важных персон, став такой, вы сможете автоматизировать рутинные операции (автозакупка товара, авторемонт). К счастью, деньги не дают игровых преимуществ, победу не купишь!

Address СИ://ОНЛАЙН/ДЬЯВОЛЬСКИЕ_САЙТЫ_ИНТЕРНЕТА



Дьявольские сайты Интернета

ИСТОРИЯ БОРЬБЫ ОДИНОЧКИ ПРОТИВ ПОЛЧИЩ КРОВОЖАДНЫХ МОНСТРОВ, ВЕДОМЫХ РОГАТЫМ НЕГОДЯЕМ ПО КЛИЧКЕ DIABLO, ПЛЕНИЛА ВЕСЬ МИР. ЭТО ВЕДЬ ТАК ПРОСТО! – РУБИТЬ В КАПУСТУ ДЕМОНОВ, ШПИГОВАТЬ ИХ СТРЕЛАМИ, ЖЕЧЬ ФАЕРБОЛАМИ...



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

Впрочем, простота стала как раз одним из главных козырей Diablo. Мало того что освоить управление и кромсать неприятелей мог даже новичок, только-только примкнувший к клану владельцев PC, так еще и успешно рубить неприятелей получалось, даже не «включая» мозг. Придя с работы, мы пили чай, запускали Diablo и забывали обо всем на свете. Минимум раздумий, максимум действий – таким был рецепт получения удовольствия. И, что самое главное, им вовсю пользовались и пользуются по сию пору. Продолжение, названное незамысловато – Diablo 2, и дополнение к нему (Lord of Destruction) были верны тем же канонам и еще больше упрочили популярность сериала, завоевав почти десяток званий типа «Лучшая игра года» от самых престижных изданий.
Не удивительно, что Diablo 2 посвящены сотни, тысячи игровых сайтов. По секрету, самая обсуждаемая тема последних дней – это «достоверные свидетельства» о начале Blizzard работы над Diablo 3. Но обо всем по порядку…

Официоз и мимикрия. Побеждает последняя

Начинаем, как обычно, с официальной странички. К сожалению, она не выдерживает критики. Может, в прошлом веке (в 2000 году, когда, собственно, и вышла игра) геймеры были не такими взыскательными, но против правды не пойдешь: на **http://www.blizzard.com/diablo2/** крайне мало полезной информации. Куцее описание особенностей игры, системные требования, ссылки на материалы о проекте и скромный файловый набор из демо-версии да парочки видеороликов. Короче говоря, смотреть не на что, качать нечего – пора следовать дальше. Интуитивно вбиваем в адресную строку «**http://www.diablo2.com**» и обнаруживаем… фанатский сайт – Diablo2.com! Удивительно, но в Blizzard Entertainment умудрились прошляпить столь «говорящий» домен.
Но, нет худа без добра. Наверняка многие, не мудрствуя лукаво, первым делом попытают счастья по этой ссылке. И будут приятно удивлены: наполнение ресурса отменное. Описания всех квестов? На месте! Информация обо всех предметах, которые находит герой? Есть. Можно даже получить сведения о неких «внутриигровых объектах», которые исполняют чисто декоративную роль и с которыми нельзя взаимодействовать! Естественно, желающие узнать новые комбинации рун, чтобы впоследствии вставить их в вещи и произвести upgrade, найдут самые точные данные на Diablo2.com (**http://www.diablo2.com/category/runewords/items**). Не порадовал лишь файловый архив, состоящий аж из… одной картинки для рабочего стола.
Еще одно звучное название носит другой фанатский проект – DiabloII.net (**http://www.diabloii.net**). Ужасный дизайн затрудняет чтение текстов; хочется поскорее отключить браузер, потому что все равно глаза слезятся и закрываются сами собой. Но поборите физическую слабость, и вам воздастся! Здешнее прохождение игры (**http://www.diabloii.net/quests/act-one.shtml**) – самое полное, четкое и понятное. Описания предметов и монстров наиболее точные и интересные. Кое-где хромает html-верстка, что еще больше снижает читабельность, но, в крайнем случае, материалы можно скопировать в текстовый редактор и просмотреть их там. Поверьте, они достойны таких усилий. Кстати, здешний набор файлов (**http://www.diabloii.net/files/files.shtml**) – самый богатый в Сети. Можно найти и музыку из игры, и видеоролики, и утилиты, и даже Diablo-скринсейверы.
Жалкое подобие всего этого отыщется на знаменитом Battle.net (**http://www.battle.net/diablo2exp**), поддерживаемом Blizzard, а стало быть – официальном ресурсе. К сожалению, здешние тексты по информационной насыщенности уступают тем, что опубликованы на DiabloII.net, а дизайн, хоть и более опрятный, но все равно не вызывает восторга. Но именно по этому адресу расположены игровые сервера, что и поддерживает его небывалую популярность.

Неофициальный Diablo по-английски

Теперь перейдем к фанатским страничкам с менее претенциозными названиями.

Поторгуем?

Много лет назад любители наживы на ленивых, но богатых пользователях создали сайт по продаже внутриигровых предметов (http://www.d2items.com). Здешние товары – это шмотки, которые может надеть/применить персонаж для усиления способностей. Амулеты, сверхпрочная броня, острейшие мечи – только здесь, по ценам от $2.99! Естественно, приобретенные вещички можно использовать в сетевой игре, но вот незадача: каждый предмет позволено задействовать только на одном сервере. Так что любителям порубить монстров на куски в разных местах придется раскошелиться.
Кстати, деятельность проекта вполне законна. Такая вот легальная торговля...



1 Diablo2.com – тот самый случай, когда любительский ресурс лучше официального…



2 Diablo Top 200 – авторитетный рейтинг сайтов, посвященных Diablo.

3 Берегите глаза – мы на Diabloii.net!

4 Planet Diablo – пожалуй, самый красивый ресурс о Diablo 2.

3



Planet Diablo (**http://www.planetdiablo.com**), один из подсайтов знаменитого ресурса Gamespy, как всегда информационно богат, хотя и не может похвастать чем-то, чего нет на Diabloll.net. Зато Planet Diablo знаменит великолепной галерей картинок (**http://www.planetdiablo.com/diablo2/gallery/fanart**), нарисованных поклонниками игры. Любо-дорого посмотреть! И еще, здесь хороший файловый архив и совершенно потрясающий новостной блок.
Казалось бы, о чем писать спустя пять с лишним лет после выхода игры? Ответ на этот вопрос вы узнаете, заглянув на Planet Diablo. Все слухи о Diablo 3? Да, конечно, причем тут они появились раньше, чем на других ресурсах. Вести о новой инкарнации популярного мода Median 2008 и ссылка на его бета-версию? Разумеется! И так далее…
Другой необычный сайт о Diablo 2 представляет собой громадный сборник подсказок. Вряд ли стоит объяснять, что именно на Diablo 2 Guide (**http://www.diablo2guide.com**) освещена каждый сторона игры – монстры, вещи, квесты, классы героя, причем, что самое важное, тексты очень профессиональны и информативны. Для начинающих – манна небесная.

Неофициальный Diablo по-русски

Не хочется, а придется ругать. Chaos Sanctuary (**http://www.diablo2.ru**) привлекает, в первую очередь, отменным дизайном, удачно стилизованным под игру. Но содержимое сайта быстро разочаровывает. Файлов для Diablo 2 попросту нет (!), статей до обидного мало, а те, что есть, ничего ценного не содержат. Даже стыдно за столь звучный домен.
Единственный отечественный сайт о Diablo, который можно за что-то похвалить, – Diablozone (**http://www.diablozone.net**). Да, пусть новостной блок и само содержимое сайта обновляются крайне редко, но уже имеющихся статей и файлов вполне хватает, чтобы заглянуть на этот ресурс.
Но самый главный повод посетить Diablozone – популярнейший форум сайта. На нем всегда сидят человек тридцать, если не больше, «дьяволистов». Число сообщений на момент написания обзора – почти 480 тысяч!

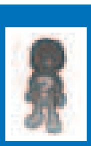
И еще 200 лучших сайтов…

К сожалению, рассказать обо всех сайтах, заслуживающих внимания, не получается: место, отведенное под обзор, закончилось слишком быстро. Но не беда: если вам мало упомянутых в статье ресурсов, посетите ТОП-200 Diablo 2 (**http://www.gamesites200.com/diablo**). Там вы наверняка найдете уйму интересных страничек и выберете самую-самую! СИ

4



Уголок новичка



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

as-ob@yandex.ru: *Здравствуйте! У меня возникла проблема, и я хочу спросить у вас, как ее решить. Когда я однажды перезагрузил компьютер, изображения на загрузочном экране как-то сместилось влево. Т.е. слова «Корпорация Майкрософт» стали не видны, а слово «Майкрософт» теперь в центре. И на предыдущем экране (проверка системы) также смещение влево. Причем никакого сообщения об ошибке нет. Может, это неважно? Моя конфигурация: P4 3 ГГц, 512 Мбайт, GeForce 6100. Норец.*

О: Скорее всего, дело в том, что из-за установки обновлений операционной системы или нового драйвера изменились параметры выходного сигнала видеокарты. Если после загрузки Windows неполадок с экраном не возникает, то все можно оставить как есть или попытаться подстроить параметры монитора под новый сигнал видеокарты. Проще всего при появлении смещения изображения при загрузке нажать на мониторе кнопку «Автонастройка» или подобную ей.

frenkprogamer@mail.ru: *Я около месяца назад купил игру SiN Episodes Emergence. На обложке написано: «Для установки программы требуется подключение к Интернету». Всякие попытки установить игру (если это вообще возможно!..) заканчивались неудачей. В одном пункте установки игры мне выдало: «…до окончания установки осталось 6 ч. 30 мин.». Скажите так и должно быть и как правильно установить SiN Episodes Emergence? Ведь у меня скорость соединения 44 Кбит/с? Александр Ющишен.*

О: В принципе, да, так и должно быть, поскольку SiN Episodes Emergence загружает каждый новый эпизод (на 3-6 часов игры) из Интернета. Скорость вашего модема невелика. Поэтому установка либо не происходит, либо требует слишком много времени. Правда немного настораживает, что сегодня доступен лишь один эпизод SiN Episodes Emergence, а вы его уже купили (надеюсь, лицензионную версию).

Тогда что же игра пытается загрузить? Скорее всего, что-то из этого набора: SiN Episodes Arena Mode или SiN Episodes Multiplayer (подробнее об этих дополнениях – на **http://www.sinepisodes.com/index.php?getsin**).

Как бы то ни было, но вот наш совет: попробуйте оставить компьютер для загрузки включенным на всю ночь. Это, конечно, затратное дело, особенно если Интернет не безлимитный, но помочь должно.

meteor1992@mail.ru: *Большое спасибо за ответ по игре в Counter-Strike Source способом modem to modem! Все получилось, теперь играть стало намного интересней. Но появилась новая напасть. Иногда игра ловит редкий, но крупный глюк – начинает тормозить, и я… оказываюсь совсем в другом месте! Я пробовал менять скорость модема, но потом до меня дошло – наверное, это из-за моей телефонной линии, которая начинается на пятерку. Я порасспрашивал, как мои друзья играют между собой. Они ответили, что когда со мной играют у них такие же косяки. У других таких забот нет. Что делать? Или оставить все как есть? Александр Жезлов.*

О: Новая проблема – прямое следствие медленного модемного соединения и неважной телефонной линии. Из-за помех на линии, эхо-сигналов и других помех аналоговые модемы время от времени теряют связь и пытаются восстановить ее (т.е. делают так называемый «ретрейн»), возникают ошибки и т.п. На эту вспомогательную активность уходит какое-то время, образуется задержка в передаче данных на сервер (лаг), а поскольку игра-то не прерывается к моменту восстановления связи, ваш персонаж «мгновенно» оказывается на новом месте. А то и убитым... Итак, дело, скорее всего, в плохой линии связи. АТС (т.е. свой телефонный номер) вы поменять не сможете, а вот соединение со станцией можно попробовать улучшить. Напишите жалобу на плохую телефонную связь, к вам придет телефонист, проверит линию и, в лучшем случае, переключит ваш телефон на другую пару проводов в общем кабеле. Поможет – хорошо, нет – попытайтесь улучшить линию хотя бы у себя в квартире.

Проверьте, чтобы модем был первым устройством, в которое включается телефонный провод, идущий от распределительного щитка в квартиру. Обратите внимание: обычный телефон должен подключаться к выходному гнезду аналогового модема (в этом случае модем отключит телефон на время сеанса и снизит его пагубное влияние на связь).

Если же так сделать нельзя, просто отключайте телефон на время игры (выдерните его шнур из телефонной розетки).

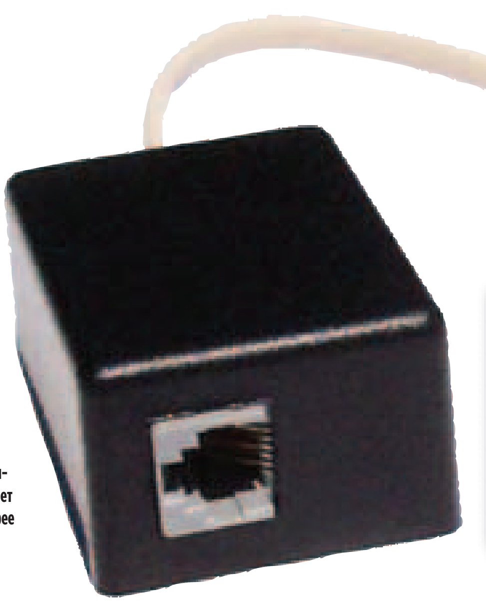
Если телефонная проводка у вас не спрятана внутри стен, проследите, чтобы провода были целые, без скруток, а если скрутки есть – пропаяйте их. Случается, что модемную связь ухудшают высокочастотные наводки, например, от близкорасположенной радио- или телестанции, мощных передающих приборов и так далее. В этом случае поможет несложный фильтр на ферритовых кольцах, который можно купить в радиомагазине или изготовить самому. Описания, схемы и инструкции на русском есть на **http://www.cqham.ru/filter3.htm**, **http://www.shoph.euro.ru**, **http://www.ixbt.com/comm/modem-filter.html** и других сайтах.

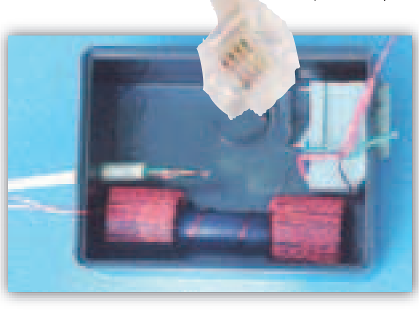
beta-reader@mail.ru: *Расскажите, пожалуйста, и очень подробно, как настроить локальную сеть между 3 компьютерами без хаба, а с 2 сетевыми картами в одном из них. Заранее спасибо, Бета.*

О: Спешим вас порадовать – подробное пошаговое руководство на русском языке и с иллюстрациями имеется в… операционной системе Windows XP и более поздних версиях. Чтобы им воспользоваться зайдите в «Панель управления» –> «Сетевые подключения» и там запустите «Мастер установки сети». Перед началом настройки для более удобного использования распечатайте «Контрольный список установки сети» и подготовьте чистую дискету или флэш-драйв (они пригодятся для автоматического переноса сетевых настроек на другие компьютеры). Также не поленитесь и прочитайте раздел справки «Общие сведения о домашних и малых офисных сетях». Затем просто следуйте указаниям мастера, и сеть обязательно заработает.

degel@mail.ru: *Здравствуйте! У меня беда: есть компьютер с бесплатным доступом в Интернет (увы, на работе…). Все было бы хорошо, но он старый, хотя во второй Quake играть можно, и (вот она, проблема!..) нет звука. То есть карта звуковая на нем стоит, и Windows ее видит, но с желтым знаком вопроса. Как мне сказали, нужен драйвер. Но какой и где его взять? Подскажите, пожалуйста, хочу играть! Ломтев А.*

О: Что ж, поправить дело несложно. Поскольку производителя и модель звуковой карты или хотя бы маркировку установленного на ней чипа вы не знаете (не указали), а Windows карту не определила, операционной системе придется помочь. Снимите крышку корпуса компьютера, вытащите карту и посмотрите маркировку на самой большой микросхеме на плате. Предположим, там написано ESS 1869 или CMI8738. Запишите обозначение и скормите его любому поисковику, например, Google (http://www.google.ru). Первые же из выданных на-гора ссылок укажут на онлайновые архивы драйверов, где есть нужный вам софт. В нашем случае для «CMI8738» Google первой же ссылкой абсолютно верно указал страничку для загрузки драйвера для карт C-Media с сайта «Драйверов.net» (**http://www.driverov.net/info212.html**). Помимо этого, среди результатов поиска были адреса архива «Все Драйвера» (**http://www.all-drivers.ru/?drid=2335**), «Библиотеки драйверов» (**http://www.intant.ru/library/**) и нескольких форумов, где обсуждаются неполадки этого звукового устройства. Если у вас не получится самостоятельно запустить звуковую карту, напишите на свеженайденный форум, и вам, скорее всего, быстро помогут. СИ





Несложный фильтр на ферритовых кольцах устранит высокочастотные помехи в линии и сделает доступ в Интернет с аналоговым модемом быстрее и надежнее.


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
PlayStation 2 (Slim) RUS
5040 р.
NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack
5880 р.
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
15400 р.
PSP (EURO) value pack
7280 р.
Game Boy Micro (розовый)
3640 р.
Nintendo DS Dualscreen
4480 р.
Играй просто!
GamePost
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
*
Diablo Action Figure
Necromancer
1120 р.
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

МОНИТОРЫ – ЗЕРКАЛО ПРОГРЕССА

Еще свежи в памяти многих геймеров времена, когда ЖК-монитор был привилегией самых обеспеченных. Однако времена меняются, и теперь приличный дисплей может позволить себе почти каждый. Помня о том, что монитор по праву считается лицом любого компьютера, компания LG представила на российском рынке новую серию не только высококлассных, но еще и стильных устройств. Дисплеи LG Flatron L60TQ – это воплощение концепции слияния передовых IT-технологий и эстетики ультрасовременного дизайна. Серия Flatron L60TQ обладает изящным корпусом благородного черного цвета. Благодаря глянцевому монолитному каркасу, новый монитор от LG органично вписывается в любой интерьер. Усовершенствованная технология DFC позволяет устройству работать с высочайшим уровнем контрастности 2000:1, а также делает изображение более сочным и красочным. Функция Eagle Eye автоматически изменяет уровень яркости и цвета, в зависимости от освещения в комнате. Время отклика сокращено до показателя в 4 мс. Благодаря этому монитор LG Flatron L60TQ идеально подходит для любителей высококачественного видео, не говоря уже о геймерах, предпочитающих игры с частой сменой изображения.



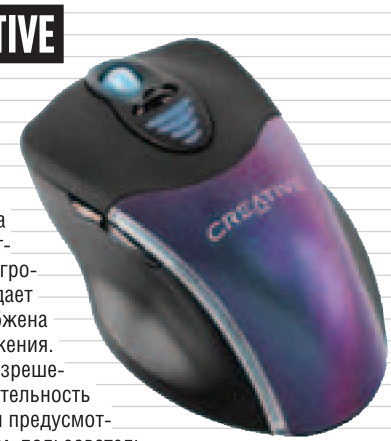
ЗВУК ВОКРУГ

Звуковое сопровождение – это очень важный атрибут любой игровой платформы. Во многом именно от него зависит настроение или напряженность в какой-либо момент. Тем не менее, не будем забывать, что качественный звук невозможен без достойной акустики. Отрадно, что российская компания AVE (Audio Video Engineering) продолжает радовать пользователей своей высококлассной акустикой. Совсем недавно у вышеупомянутого производителя был перерыв в связи переносом производства и подготовкой новых моделей. Однако столь рискованный шаг себя оправдал – новая серия акустических систем оказалась выше всяких похвал. Стереоколонки, выпущенные под индексом DF, используют пассивные радиаторы, вместо традиционных фазоинверторов. Благодаря такой замене новая акустика способна воспроизводить четкие басы с улучшенным звучанием и глубиной. Серия представлена на рынке тремя моделями: AVE DF102, DF104 и DF106. Новшества и уникальные конструкторские решения, внесенные российскими инженерами, позволяют отечественной акустике AVE успешно конкурировать с зарубежными аналогами не только по качеству, но и по цене.



МЕТКИЙ ВЫСТРЕЛ ОТ CREATIVE

Компания Creative известна широкому кругу пользователей в основном благодаря качественному аудиооборудованию. Под маркой Creative в свет выходят высококлассные звуковые карты и превосходная акустика. Однако недавно вышеупомянутая компания представила новую лазерную мышь, ориентированную на потребности киберспортсменов и просто заядлых игроков. Манипулятор Creative Gamer HD7600L обладает отличным дизайном, а подошва устройства снабжена тефлоновым покрытием для наилучшего скольжения. Высокоточный сенсор способен работать при разрешении 2400 dpi. При обычной работе такая чувствительность может стать помехой, поэтому на корпусе мыши предусмотрен многоступенчатый регулятор. Таким образом, пользователь может установить значение в 1600, 800 и 400 dpi. Дополнительные клавиши программируются с помощью прилагаемого софта. Кроме того, в комплекте предусмотрена пара стильных накладных панелей, позволяющих изменить внешний вид устройства. Мышка подключается к ПК через интерфейс USB. Ориентировочная цена – $60.



ПОКОЛЕНИЕ NEXT

Битва между двумя ведущими производителями компьютерных чипов ATI и NVIDIA не прекращается ни на минуту. Очередным результатом этих баталий стал выпуск новой, восьмой по счету серии высокопроизводительных плат от NVIDIA. Основой графических плат стал чип G80, изготовленный по 80-нм технологии. Пока что линейка графических акселераторов представлена двумя моделями: NVIDIA GeForce 8800GTX и NVIDIA GeForce 8800GTS. Если первая является флагманским вариантом, то вторая отличается лишь пониженными частотами по чипу и памяти. Топовое решение работает на частотах 575/1350 МГц для чипа и памяти соответственно. Устройство содержит 768 Мбайт памяти GDDR3 при поддержке 384-битной шины. Основным преимуществом перед остальными ранее выпускавшимися платами стало введение унифицированной шейдерной архитектуры. Блоки теперь не делятся на пиксельные и вершинные. Они просто динамически распределяются системой по задачам. Вероятно, в скором времени появятся другие, более дешевые варианты, но пока это все, что будет доступно покупателям в ближайшее время. Первой ласточкой на российском рынке стала карта MSI NX8800GTX-T2D768E – топовая модель новой линейки.



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ







Осенью 2006 года в Лондоне впервые были представлены футуристические столы Морица Вальдмейера, внутри которых незаметно встроены электронные устройства, элементы освещения, сенсорные панели управления. Стол под названием PONG TABLE возвращает игрока к одной из самых первых видеоигр, выпущенной в 1972 году компанией Atari и завоевавшей популярность по всему миру, как на игровых автоматах, так и на домашних игровых приставках. Стол-рулетка THE ROULETTE TABLE уже не относится к видеоиграм. Светящаяся поверхность стола с легкостью превращается в светящуюся карту для игры в рулетку. Лампа над столом выполнена в виде перевернутого колеса рулетки, а крутящийся шарик представлен в виде луча, двигающегося по внешней кромке колеса.

СИДИ И СЛУШАЙ!

Человек делает все возможное, чтобы полностью погрузиться в виртуальную реальность. Давно перестали быть новинкой эргономичные рули и джойстики. Чем еще удивить требовательного геймера? Кажется, американской компании Pyramat действительно удалось сделать нечто необычное и заинтересовать покупателей. Всему виной аудиокресла, оснащенные встроенными динамиками класса Hi-Fi. Динамики расположены на уровне ушей и направлены непосредственно на игрока, благодаря чему он находится в эпицентре звукового пространства. Некоторые модели снабжены мощным встроенным сабвуфером. Он позволяет буквально всем телом почувствовать спецэффекты и вибрации игровой платформы. Общая громкость и громкость баса регулируются независимо – на торце кресла расположены регуляторы. Кресла можно соединять в единую сеть. Одновременно восемь игроков могут наслаждаться шикарной аудиодорожкой. Кресла могут подключаться не только к ПК. Любое устройство, в том числе и игровые консоли, может быть использовано как источник. Главное, чтобы был аудиовыход. Ориентировочная цена – от $150.



ГЕЙМЕРСКИЕ БЛОКИ ПИТАНИЯ

Производитель OCZ, помимо оверклокерских модулей памяти, выпускает еще и блоки для моддеров и геймеров. Особенно полюбились заграничному пользователю модели из линейки OCZ GameXStream. Данная серия содержит три модели мощностью 600, 700 и 850 Вт и предназначена для серьезных высокопроизводительных систем, которые потребляют большое количество электроэнергии. В связи с популяризацией SLI-систем, подобные блоки питания, все более актуальны. Рассматриваемые блоки прошли специальную сертификацию NVIDIA и готовы к работе с «двойными» графическими подсистемами. В новых блоках от OCZ предусмотрена активная система коррекции Active PFC и защита от скачков напряжения. Хотелось бы отдельно сказать и о технологии PowerWhisper, которая снижает уровень шума вентилятора, не понижая уровень производительности. Сами блоки питания обладают матовым металлическим корпусом, а 120-мм вентилятор подсвечивается синим диодом.



ХОЛОДНАЯ ПАМЯТЬ

Проблема охлаждения памяти на видеокартах не раз заставляла оверклокеров придумывать собственные системы охлаждения. К сожалению, многие производители заботились только лишь о графическом процессоре. В то время как на чип устанавливался шикарный водоблок, память прикрывалась крошечными радиаторами, которые были явно не предназначены для разгона. Ситуация изменилась в лучшую сторону, поскольку ведущий производитель охладителей Zalman предложил уникальную разработку – водоблок для графической памяти Zalman ZM-RWB1. Устройство представляет собой металлическую дугу, полую внутри. Охлаждающая жидкость, проходя через охладитель памяти, может быть передана на водоблок графического чипа, так что обладателям «водянок» понадобится лишь небольшой отрезок шланга. К сожалению, устройство совместимо лишь с видеокартами серии NVIDIA GeForce 7800/7900 и ATI Radeon X1800/1900. Стоимость Zalman ZM-RWB1 составляет примерно $25.



ЗВУК И МУЗЫКА

ВЫБИРАЕМ АКУСТИКУ ДЛЯ ИГР

ИГРОВОЙ МИР НЕМЫСЛИМ БЕЗ МУЗЫКАЛЬНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ. СЕГОДНЯ ДАЖЕ САМАЯ ДЕШЕВАЯ МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ОСНАЩЕНА ЗВУКОВЫМ КОДЕКОМ С ПОДДЕРЖКОЙ РАЗЛИЧНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБЪЕМНОГО ЗВУЧАНИЯ. НО РАБОТАТЬ САМА ПО СЕБЕ ОНА НЕ МОЖЕТ – НУЖНА ХОРОШАЯ АКУСТИКА. КАМНЕМ ПРЕТКНОВЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ВЫБОРА КОЛОНОК СТАНОВИТСЯ ВОПРОС, ЧТО ЛУЧШЕ – ДОРОГОЕ СТЕРЕО ИЛИ НЕДОРОГАЯ СИСТЕМА ФОРМАТА 5.1?

Прежде всего, хотелось бы отметить, что ни одна акустическая система не способна обеспечить Hi-Fi-звук в пределах комнаты стандартной типовой квартиры. Причина не только в качестве поставляемого многочисленными производителями звукового оборудования. Дело, скорее, в искажениях, отражении и поглощении аудиопотока различными поверхностями. Будь то шкаф из ДСП или гипсокартонная стенка – неважно. Мало того, шум системного блока или общий фон способны серьезно повлиять на качество звучания. Для справки, 2-3 децибела – это уровень чувствительности человеческого уха. Шум от вашего компьютера эквивалентен 35-45 дБ, фон тихой домашней комнаты – 25-30 дБ днем и 10-15 дБ ночью с качественным стеклопакетом. Так что влияние фона на звук достаточно сильное. Акустика для геймера должна отличаться хорошей звукопередачей, глубоким басом и невысоким уровнем искажений. Игроку будет некогда, а главное незачем улавливать микроотклонения и несоответствия. Для прослушивания музыки высокого качества существует более дорогое и качественное оборудование. Обозначение Hi-Fi расшифровывается как High Fidelity, то есть «высокая верность». Она нам ни к чему, а поэтому для классного звука 200 условных единиц хватит за глаза. Осталось определиться с конфигурацией.

ДВУХКАНАЛЬНАЯ АКУСТИКА 2.0



SVEN MA-332

Двухканальные системы формата 2.0 позволяют получить обычный поток стереозвучания. Самые дешевые наборы стереоколонок – однополосные. В каждой колонке установлено по одной широкополосной динамической головке. Каждая отвечает как за средние, так и за высокие частоты. Разумеется, такой вариант хуже всего – стереоэффект весьма условный, басы фактически отсутствуют, но зато и стоимость таких комплектов обычно не больше $15. Гораздо лучше звучат двухполосные системы. Такие колонки можно узнать по массивному корпусу. Если удалить крышку, то под ней обнаружатся два динамика – стандартный и миниатюрный (твиттер). Количество посторонних шумов сведено к разумному пределу, а бас куда более различимый и глубокий. Для примера возьмем акустику от компании SVEN. Эта стереосистема выделяется среди общего потока акустики формата 2.0. Колонки оснащены купольными тканевыми твиттерами, а корпус выполнен из толстой древесины. С внутренней стороны труба фазоинвертора закрыта редкой сеткой. Сделано это для того, чтобы внутрь колонки случайно не попали какие-либо предметы. Обычно производители экономят на защите фазоинверторов, в результате внутрь попадает много пыли. Все основные органы управления расположены с тыльной стороны ведущей колонки. Это неудобно. Доступно три типа регулировок: «Volume», «Bass» и «Treble». Рядом расположен разъем «S-Output» для присоединения сабвуфера. Колонки хорошо воспроизводят средние и высокие частоты, но вот басы они воспроизводят не очень хорошо. Хотя стоит отметить, что ни одна акустическая система формата 2.0 не дает сравнимых с 2.1 акустикой низких частот! Глубокого погружения в атмосферу игры от стерео ждать не стоит, однако качество звучания у SVEN похвальное.

$60

Мощность (RMS)	Центр: 3 Вт, Саттелит: 3 Вт, Сабвуфер: 15 Вт
Диаметр динамиков	Центр: 7,5 мм (3”), Фронтальные саттелиты: 75 мм (3”), Тыловые саттелиты: 75 мм (3”), Сабвуфер: 100 мм (4”)
Сопротивление	8 Ом
Напряжение питания	220 В, 50 Гц
Частотный диапазон	30 - 20 000 Гц
Отношение сигнал/шум	> 65 дБ
Материал корпуса	пластик
Размеры	сабвуфера - 248x222x228 мм, колонок - 96x90x120 мм, усилителя - 212x72x201 мм
Масса	6.3 кг

MICROLAB FC360

АКУСТИКА ФОРМАТА 2.1



От обычных стереоколонок такая система отличается наличием сабвуфера. На это и указывает единица в названии. Вне зависимости от типа акустики сабвуфер, как правило, один. Не имеет смысла добавлять второй лишь по той причине, что человек неспособен определить местоположение источника звука с частотой ниже 100 Гц. Поэтому для получения пространственного эффекта достаточно лишь одного низкочастотного излучателя. Надо сказать, что колонки 2.1 в добротном качестве подойдут для геймера. Идеальным вариантом будет Microlab FC360. Производитель достаточно прочно закрепился в секторе middle-end и продолжает выпускать недорогие и качественные модели. Отличительная особенность Microlab FC360 – внешний усилитель звука. Дизайн комплекта достаточно яркий – чего только стоит сочетание ярко-розовых элементов с черным окрасом стенок корпуса. Но экстерьер – это вопрос вкуса.
В продаже можно встретить точно такую же акустическую систему, но белого цвета. Если же говорить о качестве звучания, то хотелось бы отметить ярко выраженную направленность звука. Мы обратили особое внимание на данный аспект, когда производили прослушивание с боковой стороны. В данном случае граница потери акустической стереопанорамы ощущается наиболее веско. Причина такого поведения объясняется небольшим размером основных колонок (сателлитов) и жесткой посадкой. Вибрации корпуса динамиков минимальны, что свойственно недорогим моделям аудиоаппаратуры. Тем не менее, звук достаточно четкий при прослушивании под углом около 130 градусов от направления звукового потока. Особенно порадовал факт отсутствия разногласий между сателлитами и сабвуфером. В особо напряженные игровые моменты вышеупомянутое свойство является доминирующим. В основном это заметно в шутерах. Как мы уже говорили, очень важно поэкспериментировать с расстановкой колонок. Достаточно качественная звуковая панорама достигается, если сабвуфер фазоинверторным раструбом повернут фактически в лицо слушателю, а сами динамики направлены под прямым углом. Что касается качества звучания, то даже на высокой громкости звук чёткий и очень напористый. Очевидно, за счет усилителя. Данный комплект гарантирует своему обладателю отличный звук, при условии размещения колонок в помещении размером не больше 18 кв.м.

$70



Мощность (RMS)	28 Вт сабвуфер, 9 Вт на сателлит
Диаметр динамиков	Сабвуфер: 125 мм (5”), сателлиты 62.5 мм (2.5”)
Сопротивление	5 кОм
Напряжение питания	220 В, 50 Гц
Частотный диапазон	20 - 20 000 Гц
Отношение сигнал/шум	> 55 дБ
Материал корпуса	пластик
Размеры	Сабвуфер: 248x222x228, сателлит: 96x90x120, усилитель: 201x72x212
Масса	7.1 кг

АКУСТИКА ФОРМАТА 5.1



OZAKU NUKE 16 (NU926)

Мы не стали уделять внимание конфигурациям категории 4.0 и 4.1, а взяли сразу акустику с центральным каналом. Особой разницы в играх нет, а при воспроизведении музыки центр, как правило, не задействован. Сегодня многие игровые платформы вводят поддержку многоканального звучания, посему получить максимальный эффект от звуковой дорожки можно исключительно при использовании пятиканального оборудования. Общая схема строится следующим образом – две фронтальные колонки для воспроизведения высоких и средних частот комбинируются с тыловыми колонками и сабвуфером. Отличным примером станет Ozaku Nuke 16, она же Ozaki NU926. Модель рассчитана непосредственно на геймеров. В комплекте имеется четыре одинаковых по размерам сателлита, сабвуфер, а также блок управления. Экстерьер комплекта достаточно хорош – серебристая окантовка черного корпуса позволит акустике Ozaku Nuke 16 стать, помимо прочего, достойным украшением жилища геймера. Жесткость конструкции сабвуфера усилена изнутри уголками, благодаря чему удается избежать неприятных резонансов пластиковых стенок. Внешний блок позволяет раздельно регулировать громкость сабвуфера, центральных и тыловых колонок. Из минусов отметим сразу – короткие соединительные провода не позволят достаточно сильно разнести друг от друга колонки. Мало того, с ростом громкости саб перегружается, а сателлиты начинают заглатывать высокочастотный звук. В данном случае мы имеем дело с пластиковым корпусом, как у колонок, так и у сабвуфера. Впечатления от игрового тестирования, несмотря на недостатки акустики, наилучшие. Поддержка технологии EAX ощущается с пятиканальной акустической системой просто потрясающе. Диалоги персонажей идут из центрального канала, при этом в остальных сателлитах слышны независимые звуки, точно соответствующие игровой обстановке. Сабвуфер гармонично дополнял общую картину. Если противник стреляет сзади, то и звуки выстрелов слышны из тыловых сателлитов. При резких разворотах звук плавно переходил с фронта на тыл. Отдельно стоит отметить, что в старых игровых платформах отсутствует поддержка многоканального звучания. Конечно, все колонки будут работать, однако мерность звучания и звуковая панорама изменяться не будут – с таким же успехом можно пользоваться и 2.1 колонками. Однако глубокий объем присутствовать, бесспорно, будет. Подводя итог, можно сказать, что конфигурация 5.1 – идеальный вариант для геймера, нужно только выбрать наиболее качественную систему.

$60

Мощность (RMS)	Центр: 3 Вт, Саттелит: 3 Вт, Сабвуфер: 15 Вт
Диаметр динамиков	Центр: 7,5 мм (3”), Фронтальные саттелиты: 75 мм (3”), Тыловые саттелиты: 75 мм (3”), Сабвуфер: 100 мм (4”)
Сопротивление	8 Ом
Напряжение питания	220 В, 50 Гц
Частотный диапазон	20 - 20 000 Гц
Отношение сигнал/шум	> 6 5 дБ
Материал корпуса	пластик
Размеры	сабвуфера - 248x222x228 мм, колонок - 96x90x120 мм, усилителя - 212x72x201 мм
Масса	6.3 кг

ВЫВОДЫ

Основываясь на общих впечатлениях, мы предлагаем вашему вниманию два варианта. Либо покупать высококачественные колонки формата 2.1, либо подбирать не очень дорогую 5.1 систему. Оба варианта равноценны. Рекомендуем брать и ту, и другую конфигурацию в деревянном корпусе, дабы уменьшить уровень искажений и помех. И главное – не скупитесь на звук. Акустика – не видеокарта. Устаревать не собирается и радовать качественным звуком будет не один год.

Земной поклон компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru) за предоставленное оборудование.

HIPER HPU-4S480-EU

ПРИ СБОРКЕ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА БОЛЬШОЕ ВНИМАНИЕ СЛЕДУЕТ УДЕЛИТЬ ВЫБОРУ БЛОКА ПИТАНИЯ. КАЧЕСТВЕННОЕ УСТРОЙСТВО ПО ДОСТУПНОЙ ЦЕНЕ НАЙТИ ДОВОЛЬНО СЛОЖНО. К СЧАСТЬЮ, У КОМПАНИИ HIPER ЕСТЬ ПОДХОДЯЩИЙ БП – МОЩНЫЙ И ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ.

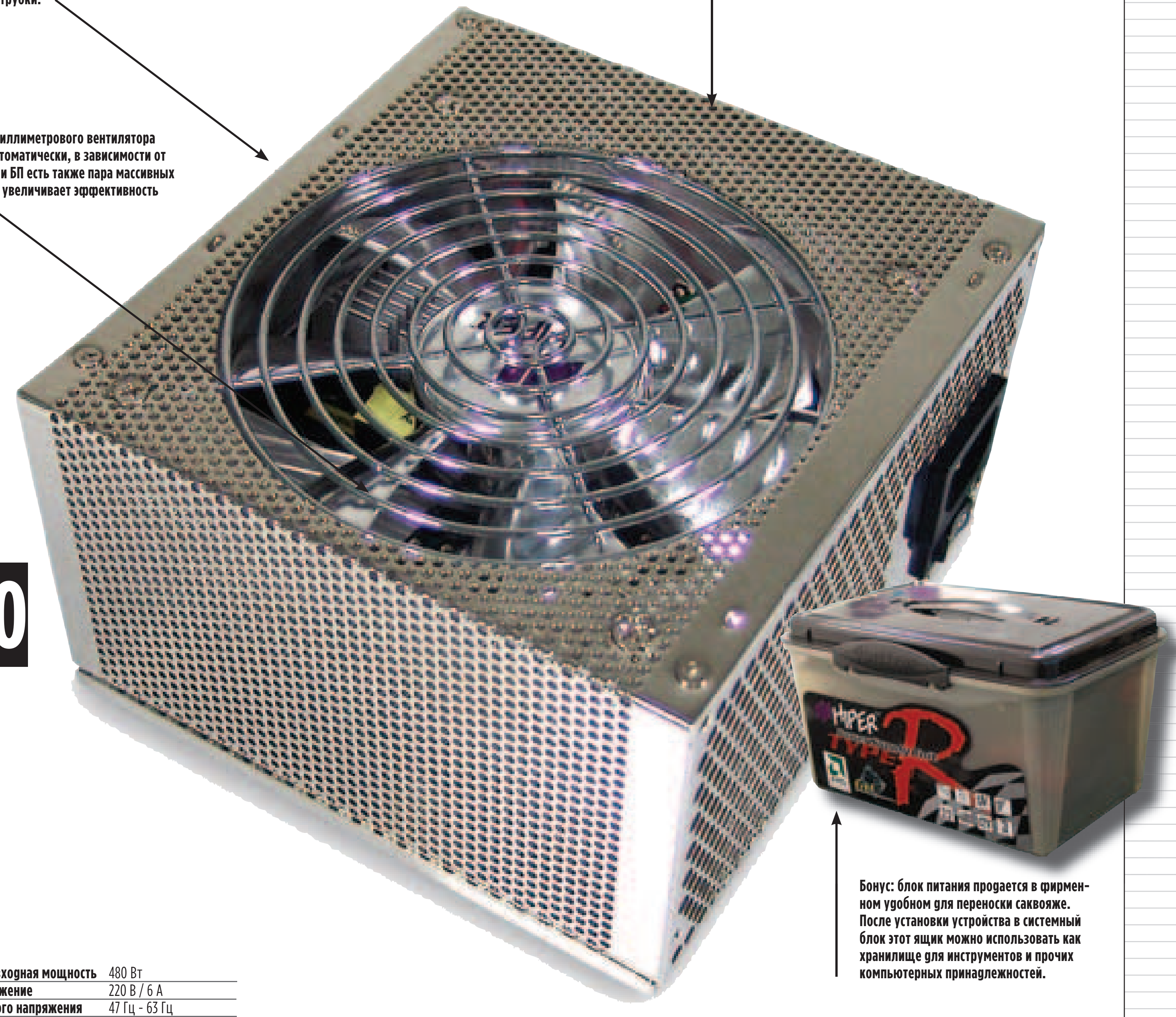
Разводка кабелей питания выполнена традиционным способом. Все питающие провода выходят из корпуса БП, причем каждая линия заключена в металлическую оплетку, которая, в свою очередь, спрятана в пластиковые изоляционные трубки.

Корпус изготовлен из толстой листовой стали. При этом не соприкасающиеся с корпусом стенки покрыты крупной перфорацией. Связано это не только с дизайном – такой подход позволяет лучше вентилировать компоненты БП.

Чем интересен?

Эффективной системой охлаждения, активной схемой PFC для контроля коэффициента мощности, невысокой стоимостью.

Вращение 120-миллиметрового вентилятора регулируется автоматически, в зависимости от нагрузки. Внутри БП есть также пара массивных радиаторов, что увеличивает эффективность охлаждения.



$80

Бонус: блок питания продается в фирменном удобном для переноски саквояже. После установки устройства в системный блок этот ящик можно использовать как хранилище для инструментов и прочих компьютерных принадлежностей.

Номинальная входная мощность	480 Вт
Входное напряжение	220 В / 6 А
Частота входного напряжения	47 Гц - 63 Гц
Заявленный КПД	86.8 %
Разъемов molex	8
Разъемов SATA	2
Размеры	158x150x86 мм

Тестирование

КПД при 100% нагрузке	81.2%
КПД при 50% нагрузке	84.5%
КПД при 25% нагрузке	86.3%

Тестовый стенд

Процессор:	AMD Athlon 64 3500+
Память:	2x 512 Мбайт Corsair Value Select DDR SDRAM 400 МГц
Материнская плата:	Albatron K8SLI (nForce4 SLI)
Видеокарта:	ASUS Radeon X1900XTX, 512 Мбайт
Винчестер:	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200.9

Вердикт

Продуманный дизайн и качественная элементная база позволяют без колебаний отнести блок питания Hiper HPU-4S480-EU к разряду устройств категории «Must Have». Устройство показывает высокий рабочий КПД и превосходную стабильность напряжений.



Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ



№23(200) Год назад

- Создатель и идейный вдохновитель сериала Metal Gear Solid, Хидео Кодзима, сообщил о своем намерении заняться разработкой нового проекта для консоли Nintendo Revolution. По его словам, к такому решению его склонила демонстрация нового джойпада.

- Take-Two приобрела студию Firaxis вместе с сериалом Civilization и Сидом Мейером в придачу.

- Хиронобу Сакагути и его студия Mistwalker работают над RPG для Nintendo DS под названием Archaic Sealed Heat. Она использует совмещение полигонных персонажей с заранее отрендеренными бэкграундами.

- Pandemic Studios объединится с Bioware. Результатом станет холдинговая компания Bioware/Pandemic Studios под руководством Джона Риччителло, бывшего президента Electronic Arts. Холдинг, в свою очередь, будет принадлежать инвестиционной компании Elevation Partners, одним из совладельцев которой является Боно из рок-группы U2.



№23(152) Три года назад

- Хакерам удалось не только взломать защиту N-Gage, но и лишний раз доказать, что ни о каком специально оптимизированном для игр железе говорить не приходится. В Сети появились фотографии игры Sonic N, запущенной на Siemens SX1 – телефон, работающем с той же, что и N-Gage, операционной системой Symbian OS.

- Релиз Final Fantasy XII, в настоящее время намеченный на второй квартал 2004 года, возможно, будет отодвинут еще дальше. Как говорят представители Square Enix, это связанно не только с увеличением срока разработки, но и с тем, что издатель не хочет, чтобы игра конкурировала с другими его продуктами.

- Объявив всем о том, что впервые PSP будет показана только на E3 2004, Sony не удержалась и продемонстрировала-таки прессе концепт-дизайн PSP.

- Трип Хокинс, в прошлом – основатель 3DO, теперь работает консультантом компании Millennium Asset Management.



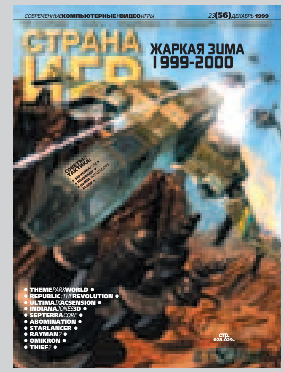
№23(104) 5 лет назад

- Корпорация Microsoft выпустила пресс-релиз с перечнем всех девятнадцати игр, которые будут доступны в продаже со дня выхода Xbox. Dead or Alive 3 от Tecmo служит главным визуальным магнитом системы, а Halo привлекает внимание как самая проработанная и инновационная игра на платформе.

- Через несколько дней после японской премьеры GameCube многие интернет-источники сообщили, что консоль можно легко модифицировать, чтобы она проигрывала как японские, так и американские игры.

- «1С» порадовала всех российских поклонников симуляторов сообщением об отправке в печать долгожданной игры «Ил-2. Штурмовик».

- Дела GameCube на родине складываются пока не слишком удачно. Если верить чартам журнала Famitsu, на данный момент продано лишь около 300 тысяч консолей.



№23(56) Семь лет назад

- Infogrames наконец-то приобрела издательство GT Interactive, выложив за еще одного бывшего фаворита американского игрового рынка какие-то там 135 миллионов долларов.

- Инвестиционная компания Merril Lynch ожидает, что в первый год жизни PlayStation 2 Sony сможет продать по всему миру чуть ли не 15 миллионов штук своей новой консоли. Общий же ее «тираж» к 2004 году должен достигнуть 100 миллионов. Для сравнения, суперуспешная PlayStation за всю свою жизнь была продана в количестве 65 миллионов штук.

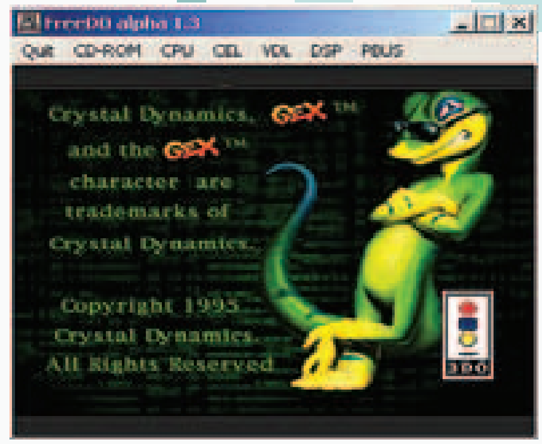
- Dreamcast станет последней игровой платформой от Sega, причем независимо от того, как сложится ее дальнейшая судьба, - так заявил бизнесмен Исао Окава, входящий в совет директоров компании.

- Naughty Dog, создатель сериала Crash Bandicoot, намекает на то, что их первой игрой для PS2 станет что-то оригинальное и не связанное с их прошлыми работами. Проект сегодня проходит под кодовым названием «Y».

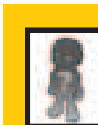
ЭМУЛЯЦИЯ

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

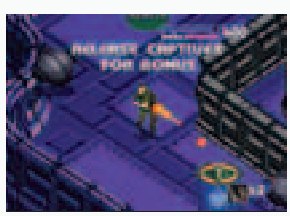
Идея консоли принадлежала основателю Electronic Arts Трипу Хокинсу, а над её созданием трудилось несколько крупных компаний, включая гигантов вроде Matsushita, которой принадлежит торговая марка Panasonic. Правами на производство приставки обладали также Sanyo и Goldstar. 3DO позиционировалась как центр развлечений, который должен стоять чуть ли не в каждом доме, наподобие телевизора или стиральной машины. Новую систему поддержали многие разработчики и издатели игр. За её короткий век было выпущено более 300 игр, многие из которых, впрочем, успели появиться и на других платформах. Это всем известные Myst, Alone in the Dark, Samurai Shodown. Кстати, лучшая консольная версия Super Street Fighter II Turbo вышла именно на 3DO.
Хотя у приставки было множество достоинств, мечтам её создателей не удалось осуществиться. Несмотря на оживлённую рекламу и использование передовых технологий, запредельная цена в $700 отпугнула большинство потенциальных покупателей. И даже после снижения цены слава 3DO как игровой системы для богатых людей сохранилась. Другая беда заключалась в том, что Sega и Sony уже занимались разработкой более мощных 32-битных консолей, которые ожидались годом позже.
Железо 3DO включало в себя 32-разрядный процессор ARM60, работающий на частоте 12.5 МГц, 2 Мбайт DRAM и 1 Мбайт видеопамяти, два графических сопроцессора, двухскоростной CD-привод. Помимо собственно игр приставка воспроизводила Audio CD, CD+G, Photo CD и Video CD. Для проигрывания последнего требовались специальные карты расширения для декодирования MPEG-видео. Также имелась возможность одновременного подключения до 8 джойстиков (оригинальным способом – в цепочку, один подключается к другому). Это одна из немногих консолей с CD-приводом не имевшая ни региональной блокировки, ни защиты от копирования.
Хотя 3DO не добилась должной популярности (производство консоли прекратилось в 1995 году), она всё же сыграла значительную роль в развитии индустрии, став чем-то вроде мостика между 2D- и 3D-эпохами. Некоторые из проектов, стартовавших на 3DO (вроде Lucienne's Quest), канули в Лету, другие – как Gex и Need for Speed – позже переползли на иные платформы и обзавелись продолжениями.
Увы, не всё так гладко обстоит с эмуляцией 3DO, как хотелось бы. Существует всего одна программа, способная запустить игры для 3DO на PC, – FreeDO, которая всё ещё находится на стадии бета-тестирования. Первая версия FreeDO появилась ещё в 2002 году, и к настоящему времени ее создателям удалось добиться впечатляющих результатов. По их словам, FreeDO способен сэмулировать



приставку на 99.7%. Однако для полноскоростной работы вам нужен процессор с тактовой частотой от 2 ГГц. Официальный сайт программы – http://www.freedo.org.
Многие пользователи данного эмулятора столкнулись с такой трудностью: хотя возможность выбора джойстика в настройках программы присутствует, поддержка столь необходимого девайса реализована из рук вон плохо. С этим поможет справиться довольно популярная программа JoyToKey, которая умеет «подвешивать» клавиши клавиатуры на кнопки джойпада. Ещё для работы эмулятора вам понадобится BIOS, который существует в двух вариантах: Panasonic 3DO и GoldStar 3DO. Также, если собираетесь запускать игры напрямую с CD-ROMа, понадобятся ASPI-драйверы для вашего привода. Дело в том, что многие эмуляторы для лучшей совместимости заточены именно под ASPI.
Как сообщает официальный сайт, в разработке находится версия для PocketPC, а MacOsX-версия программы уже готова к тестированию.



Автор:
KYO
mysekai@yandex.ru



Dragon Warrior VII

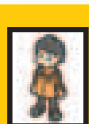
ЖАНР: ROLE-PLAYING.CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: HEARTBEAT

ИЗДАТЕЛЬ: ENIX

ГОД ВЫХОДА: 2001



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Страшная правда жизни: сериал Dragon Quest (он же Dragon Warrior), более известный западному игроку по прелестной восьмой части, лишь недавно стал благообразным и современным. История самой продаваемой игры для PS one не столь уж безоблачна.

Разработка Dragon Warrior VII началась аж в 1995 году, и предполагалось, что мегахит станет сокровищем Super Nintendo, а не новоявленной PlayStation. Шли годы, сменилось два поколения консолей, а Enix то и дело переносила дату релиза. DWVII пророчили титул убийцы Final Fantasy VII, но в то время игра и не думала начинать своё победоносное шествие. И только три года спустя, в августе 2000, миллионам японцев случилось счастье: в магазины завезли диски с новым детищем Юдзи Хории, которые надолго поселились в приводах PS one и PlayStation 2. Square даже пришлось выпустить Final Fantasy IX месяцем раньше задуманного – обладатель зелёной шапочки легко бы испортил хвостатому Зидану весь его недолгий праздник.

Главные герои «национальных достояний» безымянны – так уж заведено (впрочем, конкретно в случае DWVII можно предположить, что паренька зовут Арус – спасибо официальной манге, основанной на игровом сценарии). 16-летний Без Имени (как вариант, Назови Меня) – сын рыбака, размеренно живущий на острове Эстард, в городишке Фишбель. В один прекрасный день он – вместе с Кифером, принцем Эстарда, и Марибель, дочкой местного мэра, – отправляется в таинственные руины, мечтая найти применение странному куску плиты. Таким образом персонажей заносит в прошлое, и выясняется, что островов в мире было жуть как много, однако все они куда-то исчезли. С такой завязкой просто невозможно не сочинить красивое, полное неожиданностей приключение, правда? Слайма с два! Практически все 90-100 часов, за которые в среднем проходится DWVII, игрок вынужден гоняться за одинаковыми осколками плиток. При этом нельзя с чистой совестью сказать, что сами квесты как-то бодрят, ежечасно подстёгивают интерес к дальнейшим поискам и напичканы занимательными паззлами – в большинстве случаев приключение сведено к исследованию подземелий с непременным убиением босса в конце. Из раза в раз делать одно и то же, да ещё и прекрасно зная, какова «награда» – скорее, занятие для безумных фанатов, чем для простых любителей ролевого геймплея.

Принявшись за DWVII, геймер словно отправляется на много лет назад. Сильно сомневаемся, что сделано это было специально, но по визуальной части, игровой механике и ролевой системе DWVII – чётко 16-битная RPG середины девяностых. На экране танцуют убогие спрайты, анимированные в два кадра; с каждым звуком чудится, будто кто-то вогнал в ухо зубочистку, а меню больше смахивает на фрагмент ночного кошмара – после этого «великолепия» попросту не получается обращать внимание на свободную камеру и полигональную окружающую среду типа «кривая, богомерзкая мазня».

Несомненно, 2000 год подразумевал несколько иные стандарты качества. DWVII же создавалась с прицелом на хардкорных RPG-маньяков (коих в Японии нашлось более 4 млн.) – отсюда и смешные продажи в США. При всех своих недостатках, игра ценится именно в силу следования традициям сериала – не всем подходящего, но по-своему замечательного. В конце концов, иногда бывает чрезвычайно полезно вернуться в прошлое.



1 Меню. Страшно сказать, но – меню.



2 Битва. Нет, не шутим – это было бы вконец бесчеловечно.



3 Выйди DWVII вместе с PlayStation, мы бы, так и быть, вспоминали о ней как об игре неземной красоты.



Ретро-конкурс

«СЕРИАЛ FINAL FANTASY»

Мы продолжаем нашу серию конкурсов, где разыгрываются коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр. Как в прошлый раз, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редактора. В этом номере разыгрываются фигурки Касуми из Dead or Alive и Сакуры из Street Fighter.
Ответы отсылайте на retrokonkurs3@gameland.ru или обычный почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №3», а также свои полные ФИО и домашний адрес.

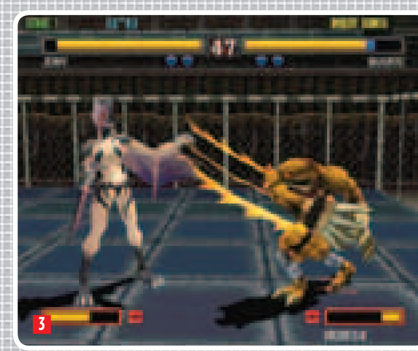




1



2


3

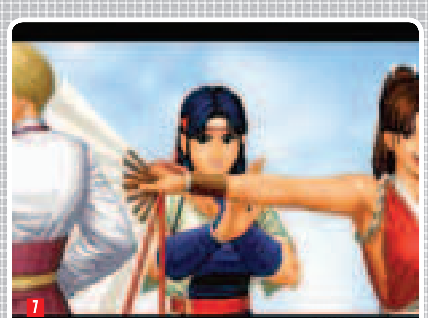

5



4



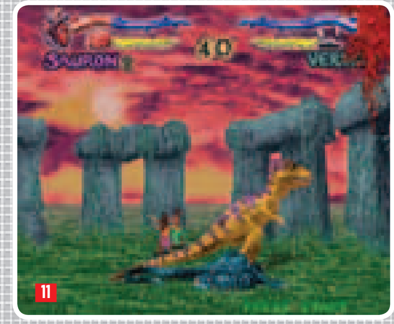

6


7


8


9


10



11


12

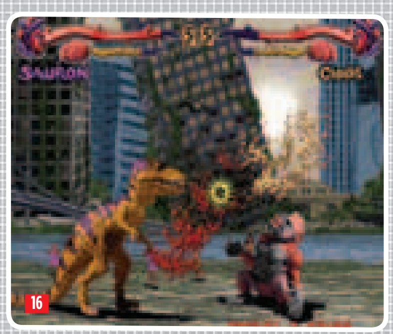


13

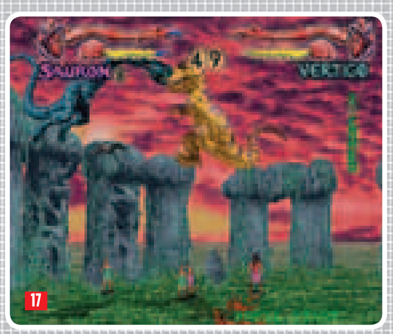


14


15



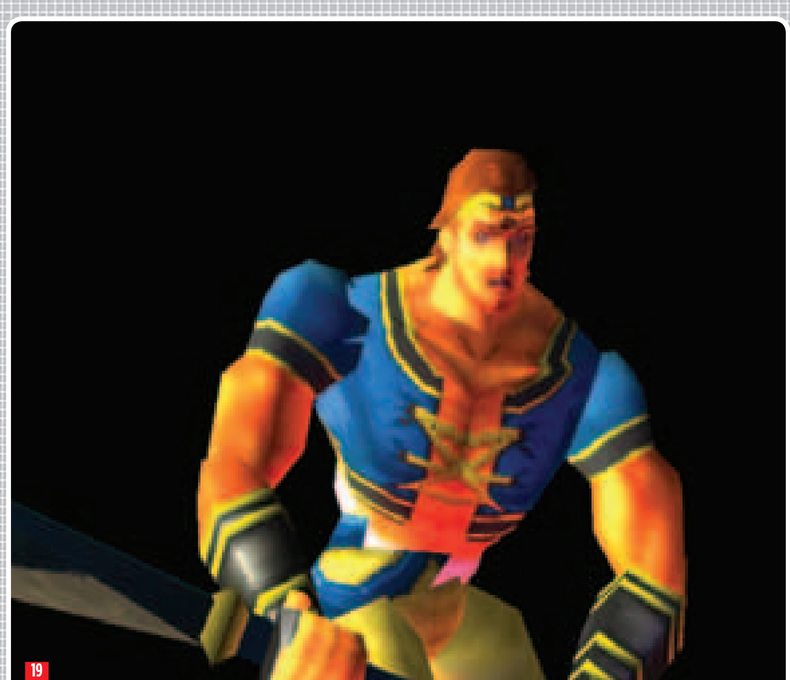
16



17



18


19



20

Ретро-галерея

КУЛЬТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Capcom vs. SNK 2

Считается, что причиной появления сериала SNK vs. Capcom стала обложка японского журнала Arcadia с надписью KOF vs. SF. В том номере были статьи о двух файтингах, The King of Fighters '98 и Street Fighter Alpha 3, которые вышли примерно в одно время. Читатели же, увидев обложку, решили, что речь идет об игре, где собраны персонажи сериалов Street Fighter и The King of Fighters. Поднятая шумиха и привела к тому, что Capcom и SNK заключили договор о выпуске файтингов-кроссоверов.







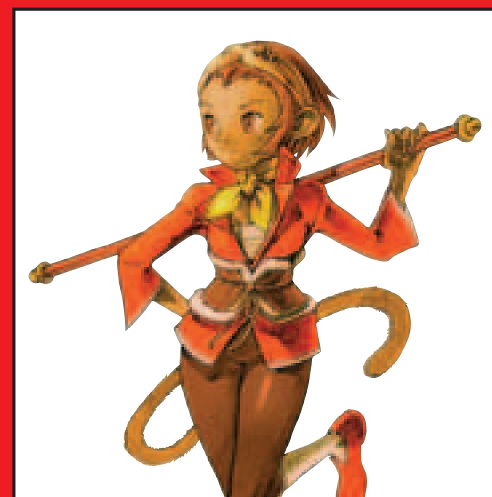


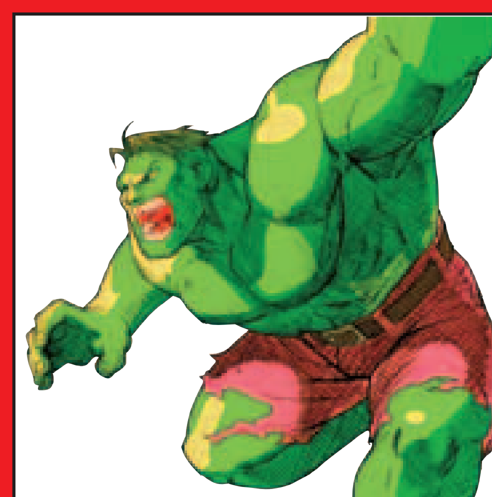


В сериале Marvel vs. Capcom собраны персонажи из вселенных Marvel Comics и собственно Capcom. Большая их часть до этого засветилась в файтингах X-Men: Children of the Atom, Marvel Super Heroes, Street Fighter Alpha 2 и Darkstalkers 3, другие же раньше не были замечены в играх жанра fighting.
Marvel vs. Capcom был предсказуемо популярен в США, благо многие герои комиксов были озвучены теми же актерами, что и в мультсериалах. Игровой процесс оказался также достаточно интересным; акцент был сделан на tag – то есть, возможность в любой момент поменять персонажа.

Marvel vs. Capcom 2







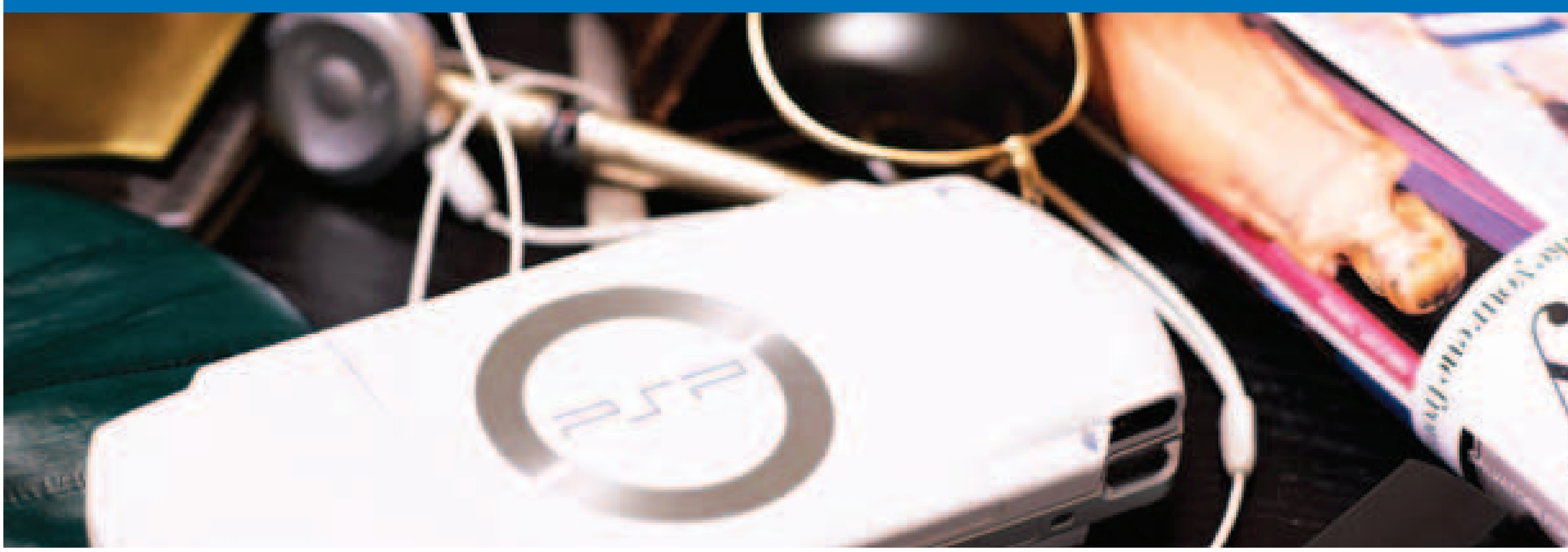

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ
ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ
ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ!!!

~~4560 руб.~~ ⇨ **4180 руб.**



Плюс подарок

ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

* ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
* ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ.

ПОДРОБНЕЕ О ЖУРНАЛАХ – НА САЙТЕ WWW.GLC.RU

ВПИШИТЕ В ПОДПИСНОЙ КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.





Полный набор

ПОДПИСКА НА СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ ДВУХ ЖУРНАЛОВ: "СТРАНА ИГР" ПЛЮС "PC ИГРЫ"!

СТРАНА ИГР + PC ИГРЫ

ГОДОВАЯ ЗА 11 МЕСЯЦЕВ!!
+ ДОП СКИДКА ЗА КОМПЛЕКТ 10%

5586 рублей

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ СТОИТ 2280 РУБ.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GAMELAND.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

☐ на журнал «Страна Игр»
☐ на комплект «Страна Игр» + «PC ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала
____

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________
____
дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ________ 200 г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ________ 200 г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ! №6

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).

В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

Видеокарта ASUS AX800XL





Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 1 января 2007 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №6»

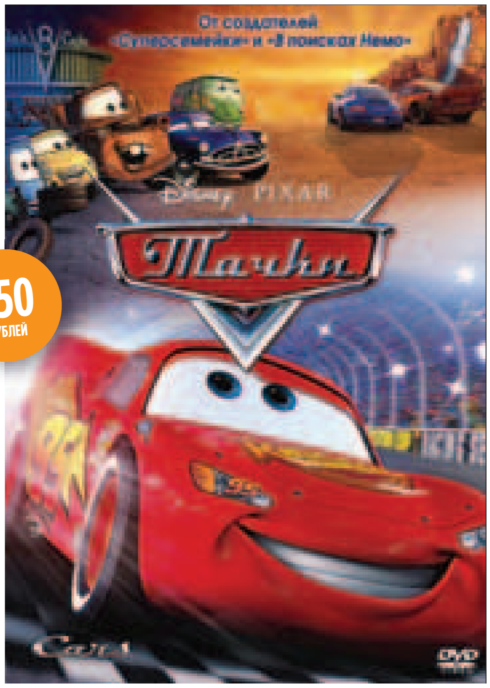
Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



350 РУБЛЕЙ

ТАЧКИ:

CARS, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9
- ВИДЕО: 2.39:1 (16:9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

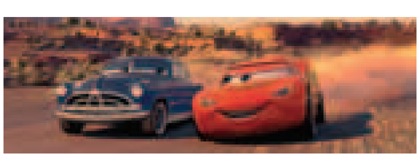
- КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ «МЕТР И ПРИЗРАЧНЫЙ СВЕТ» (6.51)
- КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ «ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР» (4.21)
- ЭПИЛОГ (4.27)
- ВДОХНОВЕНИЕ ДЛЯ «ТАЧЕК» (7.05)
- СКРЫТЫЙ ДОП. МАТЕРИАЛ: ПАРОДИЯ НА КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ «ОВЕЧКА»(0.44)
(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – ДУБЛЯЖ И ТИТРЫ)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Привлекательность большинства мультфильмов – и трехмерные не исключение – заключается в человеческих черточках, которые сценаристы и художники придают разным животным, насекомым, растениям – от Микки-Мауса до муравья Антца. Только студия Pixar иногда отваживается на опыты с неодушевлёнными предметами, в каждой последующей картине совершенствуя не только свой технологический, но и художественный уровень. На этот раз одной из ключевых сложностей «Тачек» стала анимация разумных машин и их взаимоотношения. Ведь одно дело – создать героя из насекомого, животного или антропоморфной игрушки, и совсем другое – из предмета, который на человека даже отдаленно не похож.

«Тачки» – по-своему умный и, безусловно, смешной мультфильм для семейного просмотра. Однако по-настоящему оценит достоинства фильма только взрослый – и искушенный – зритель. Все-таки детям трудновато вникнуть в тонкости душевных терзаний целеустремлённого «яппи», посвятившего всю свою жизнь карьерной гонке. Также исключительно для взрослых предназначены «автомобильные» хохмы и тонкие пародии на современную американскую поп-культуру. Еще один слой специфического юмора – это множество остроумных отсылок к предыдущим работам Pixar (не пропустите финальные титры или «эпилог» в секции доп. материалов!).

«Тачки» – один из лучших полнометражных мультфильмов последних лет, в очередной раз доказавший лидерство Pixar в области трёхмерной анимации. Если конкуренты студии преимущественно занимаются перетряхиванием старых идей, то Джон Лэссетер делает этим фильмом небольшой шаг в сторону, который, увы, не все смогут оценить.



ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Странное дело: во многих странах «Тачки» вышли в разочаровывающем однодисковом издании, которое больше смахивает на очередной ширпотреб от Диснея. Что касается качества техпараметров, то тут всё на высшем уровне – эталонные анаморфный трансфер и пятиканальные дорожки. Но на диске нет даже простейшего фильма о съёмках. По моим сведениям, второй диск пока что есть только в Австралии, причём и он не впечатляет – всего 45 минут доп. материалов. Мы же, за вычетом четырех удалённых сцен, получили тот же набор, что и многие другие зоны. А это два короткометражных мультфильма Pixar «Метр и призрачный свет» и «Человек-оркестр». «Эпилог» – это заключительный набор сцен из финала без текста на полный экран. И только в секретном ролике «Вдохновение для «Тачек»» Джон Лэссетер приоткрывает тайну рождения идеи мультфильма. Чтобы просмотреть скрытый доп. материал, подождите в основном меню примерно 25 секунд, пока в правом нижнем углу не проявится надпись «Dinoco».

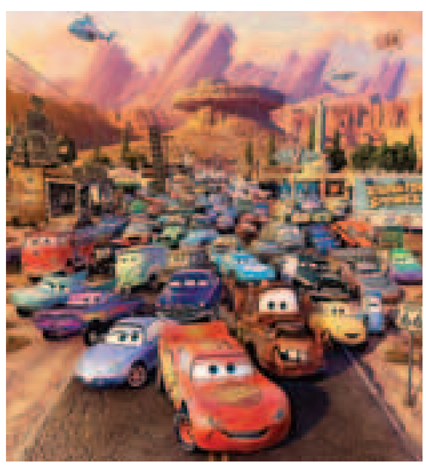


ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 4 ПО 10 ДЕКАБРЯ:

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ТРЕХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ ДИЛОГИИ (BASIC INSTINCT, CP)

Отличная первая часть и провальная вторая выйдут вместе с отдельным диском доп. материалов и буклетом. Сами фильмы будут представлены широкоэкранными трансферами и тремя аудиодорожками: русские DD 5.1 и DTS, и английская DD 5.1 с русскими титрами.

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: СУНДУК МЕРТВЕЦА (ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ) (PIRATES OF THE CARRIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Вот это издание уже можно смело брать в коллекцию. Помимо вышедшего ранее первого диска, релиз пополнится уймой доп. материалов, расположившихся на втором диске. Также через неделю намечен выпуск коллекционного четырёхдискового издания обеих частей дилогии. Диски упакованы в металлический бокс и будут представлять полноценные двухдисковые издания фильмов. Есть вероятность, что релиз немного задержится.

ПУЛЬС (PULSE, WEST)

Издание очередной переделки японского фильма ужасов порадует двумя русскими дорожками (DD 5.1 и DTS), английской (DD 5.1) с русскими титрами и доп. материалами. Для тех, кто хочет о фильме узнать побольше, на диске ожидаются: удалённые сцены, альтернативный финал и несколько фильмов о съёмках.

СЕЗОН ОХОТЫ (OPEN SEASON, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

Скорее всего, «Сезон охоты» выйдет в упрощённом виде. Точно без оригинальной дорожки и русских титров и, похоже, без доп. материалов.

ФОРСАЖ: КОЛЛЕКЦИОННЫЙ ЧЕТЫРЕХДИСКОВЫЙ БОКС ТРИЛОГИИ (THE FAST AND THE FURIOUS, UPR/UNIVERSAL)

Бокс гоночной трилогии порадует тремя полноценными изданиями фильмов: анаморфные трансферы, пятиканальные русские и английские дорожки с титрами. Помимо тех дополнительных материалов, что будут на каждом диске с фильмом, издатель подготовил четвертый, бонусный, диск, полностью посвящённый новым доп. материалам по всей трилогии.

С 11 ПО 17 ДЕКАБРЯ:

КЛЕРКИ 2: СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (CLERKS 2, WEST)

Продолжение культовой комедии Кевина Смита обещает выйти в отличном двухдисковом издании. Анаморфный трансфер, русские дублированные дорожки в DD 5.1 и DTS, английская в DD 5.1 с русскими титрами и целый диск доп. материалов.

ОМЕН: ШЕСТИДИСКОВЫЙ КОЛЛЕКЦИОННЫЙ БОКС (OMEN, ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Бокс включает 4 оригинальных фильма, римейк 2006 года и шестой диск с дополнительными материалами. В разделе, скорее всего, переведённых на русский доп. материалов нас ждут комментарии, фильмы о съёмках и интервью.

РОЗОВАЯ ПАНТЕРА (PINK PANTHER, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

Забавная комедия со Стивом Мартином, к сожалению, выйдет в упрощенном издании от Sony. Ни английской дорожки, ни титров, ни доп. материалов не планируется.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



800 РУБЛЕЙ

ТЕРМИНАТОР 2 – СУДНЫЙ ДЕНЬ:

ЛИМИТИРОВАННОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ РЕЖИССЕРСКОЙ ВЕРСИИ (TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY, CP)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9+DVD9
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ
- ЗВУК: DD5.1 И DTS РУССКИЙ (СИНХРОН), DD5.1 РУССКИЙ (ОДНОГОЛОСЫЙ – ЖИВОВ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ

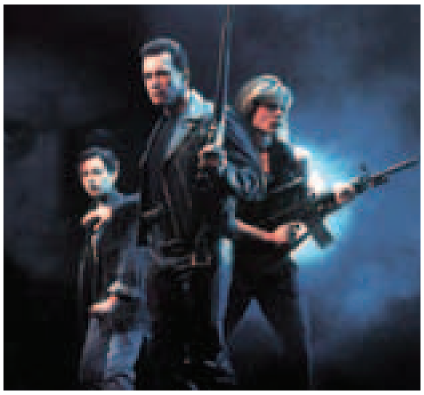
ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- СОЗДАНИЕ T2 (31.24)
- ФИЛЬМ О РАСШИРЕННОЙ РЕЖИССЕРСКОЙ ВЕРСИИ (20)
- РОЛЬ T2 В ЭВОЛЮЦИИ КИНЕМАТОГРАФА И ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ (24.24)
- НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ T2 (8.23)
- СОЗДАНИЕ T2:3D, КИНОАТТРАКЦИОНА СТУДИИ UNIVERSAL (23.09)
- ТРЕЙЛЕРЫ (8)
- РАСКАДРОВКА СЦЕН (ВИДЕО) (38.12)
- РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ ФИЛЬМОВ CP-DIGITAL
- МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ БОКС ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ: БУКЛЕТ (64 СТР.), ПЛАКАТ, 10 КАРТОННЫХ ОТКРЫТОК, КОЛОДА КАРТ (36 ШТ.). (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН)



ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

Успех первого Терминатора оказался полной неожиданностью. Фантастический низкобюджетный триллер малоизвестного дебютанта, ещё недавно подрабатывающего у короля фильмов категории «В» Роджера Кормана, только в американском прокате окупил затраты в шесть раз и стал классикой. Хотя на первый взгляд история киборга из будущего кажется проходным трэш-боевиком, на самом деле Джеймс Кэмерон затрагивает серьёзные и животрепещущие темы. С одной стороны, он ставит вопрос о том, сумеем ли мы совладать с техническим прогрессом, или станем заложниками и жертвами собственных изобретений. С другой, под силу ли нам влиять на свою судьбу, либо всё заранее предначертано и изменить ничего нельзя. Интересно то, что вопреки «закону продолжения» «Т2» идейно отличается от первой части. Ведь в 1984 году Сара Коннор выжила, чтобы дать жизнь спасителю, что лишь только подтверждает неотвратимость Судного дня. А во второй части герои меняют будущее, предотвращая создание и запуск «Скайнета».
Насколько хорошо фильм смотрится сейчас, через 15 лет? Мой ответ – прекрасно. Спецэффекты местами устарели, но разумное использование хорошо скрывает их возраст. Отличная режиссура ничуть не потеряла со временем, тем более что достойных соперников у ленты всё равно нет. А идеи фильма не только не канули в Лету, но стали ещё более острыми. Человечество продолжает сломя голову нестись вперёд и создавать всё более изощрённые технические устройства, не думая о возможных последствиях.



ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Наконец-то пятая зона получила настоящее, теперь уже наверняка окончательное, коллекционное издание «Терминатора 2». Два двухслойных диска упакованы в металлический бокс вместе с толстым и интересным буклетом, плакатом, картонными открытками и колодой карт. Вдвойне приятно, что по качеству исполнения и наполнения бокса наше издание на равных соперничает с всемирно известными собратьями. На первом диске представлена специальная режиссёрская версия фильма (которая, впрочем, не включает в себя две сцены из расширенной, вышедшей только однажды в первом регионе и недавно в Японии).
А вот с чем нам не повезло, так это с картинкой. Изначально хороший анаморфный трансфер подпорчен неприятными артефактами сжатия. Изображение в нескольких сложных сценах может заметно «цифрить». На наше издание попали практически все доп. материалы, что были на первозонных релизах. Однако не на всех из них есть английская дорожка, а русский перевод – далеко не самый удачный.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

7 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА

ТУРИСТАС (TURISTAS, ПАРАДИЗ)

- ЖАНР: УЖАСЫ / ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ДЖОН СТОКУЭЛЛ
- В РОЛЯХ: ДЖОШ ДЮАМЕЛЬ, МЕЛИССА ДЖОРДЖ, ОЛИВИЯ УАЙЛД, ДЕСМОНД АСКЬЮ

Режиссёр фильмов «Добро пожаловать в рай» и «Голубая волна» продолжает в «Туристас» рассказывать истории о молодых и обнажённых. Только на этот раз группа отдыхающей молодёжи попадает в автобусную аварию и теряется в бразильских лесах, которые далеко не так дружелюбны, как хотелось бы героям. Главное отличие новой работы режиссёра от предыдущих – жанр. Теперь героям Стокуэлла предстоит пережить настоящий фильм ужасов.

ШАГ ВПЕРЕД (STEP UP, ФОКС/ГЕМИНИ)

- ЖАНР: ТАНЦЕВАЛЬНАЯ МЕЛОДРАМА
- РЕЖИССЕР: ЭНН ФЛЕТЧЕР
- В РОЛЯХ: ЧЭННИНГ ТАТУМ, ДЖЕННА ДИУАН, ДЭМЭЙНИ РЭДКЛИФФ, РЕЙЧЕЛ ГРИФФИТС

Вам нравится «Лапочка» с Джессикой Альбой? Тогда и этот фильм придется по душе. У руля встала известнейшая кинохореограф США, поэтому за профессиональность и зрелищность танцев не стоит волноваться. На этот фильм можно смело идти с девушкой.

14 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА

ДЕЖАВЮ (DEJA VU, КАСКАД)

- ЖАНР: БОЕВИК / ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ТОНИ СКОТТ
- В РОЛЯХ: ДЕНЗЕЛ ВАШИНГТОН, ПОЛА ПАТОН, ДЖЭЙМС КЭВИЗЕЛ, ВЭЛ КИЛМЕР

«Джерри Брухаймер представляет»: Тони Скотт и Дензел Вашингтон снова вместе, чтобы задать жару в новом хите. Напомню, что из-под крыла Брукхаймера почти всегда выходят боевики, сделанные по определённой формуле: если видел один, то всегда знаешь, чего ожидать от его братьев. Возьмём «Скалу» или «Враг Государства», добавим щепотку фантастики и получим «Дежавю». Как бы цинично ни звучали обвинения Брукхаймера в предсказуемости и вторичности, в своём жанре фильм обещает быть хорошим. А надежные Тони и Дензел наверняка не подведут и в этот раз.

ПЕРЕПОЛОХ В ОБЩАГЕ 2: СЕМЕСТР НА МОРЕ (DORM DAZE 2, LIZARD)

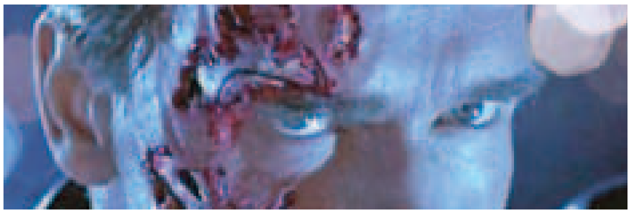
- ЖАНР: МОЛОДЕЖНАЯ КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕРЫ: ДЭВИД И СКОТТ ХИЛЛЕБРАНДЫ
- В РОЛЯХ: ДЖЕЙМС ДЕБЕЛЛО, КРИС ОУЭН, ТОНИ ДЕНМАН

Когда-то «Национальный пересмешник» был залогом отвязного, но качественного молодёжного юмора. Сейчас же под этим брендом выходят пошлые и низкобюджетные молодёжные комедии, построенные на однотипных шутках. Вот и продолжение «Переполоха в общаге» порадует лишь очень большую и оживлённую компанию с хорошим запасом пива. Теперь герои «Переполоха» отрываются на круизном лайнере.

ЭРАГОН (ERAGON, ФОКС/ГЕМИНИ)

- ЖАНР: ФЭНТЕЗИ / ПРИКЛЮЧЕНИЯ
- РЕЖИССЕР: СТЕФЭН ФЭНГМАЙЕР
- В РОЛЯХ: ЭДВАРД СПЕЛЛИРС, ДЖЕРЕМИ АЙРОНС, ДЖОН МАЛКОВИЧ, РОБЕРТ КАРЛАЙЛ, СИЕННА ГЫИЛЛОРИ

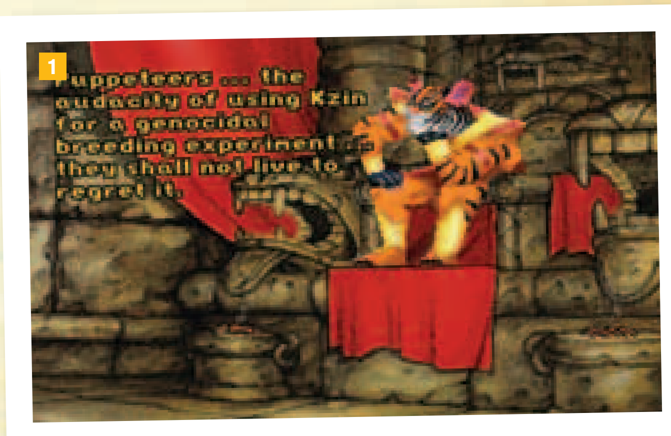
«Властелин колец» своим успехом поднял волну фэнтезийного кино. В прошлом году мы путешествовали по «Нарнии», а в этом отправляемся в мир Эрагона. Самое интересное, что это экранизация совсем свежего бестселлера, написанного в 2003 году, а автору, когда вышла книга, не было и двадцати лет. Фильм обещает продолжить традиции таких хитов, как «Сердце дракона» и «Подземелье драконов».



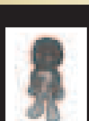
КУРАТОР МИРА-КОЛЬЦА

ЛАРРИ НИВЕН, ВНЕ ВСЯКИХ СОМНЕНИЙ, ЗАСЛУЖИВАЕТ КЛАССИЧЕСКОГО «ВСТУПЛЕНИЯ С ПРИДЫХАНИЕМ»: НЕБОЛЬШОГО РАССКАЗА О ТОМ, КАК МНОГО ОН СДЕЛАЛ ДЛЯ СОВРЕМЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, С ПЛАВНЫМ ПЕРЕХОДОМ К БИОГРАФИИ. НО НА ЭТОТ РАЗ Я РЕШИЛА ОТОЙТИ ОТ УСТОЯВШИХСЯ ПРАВИЛ И НАЧАТЬ РАССКАЗ О ВЕЛИКОМ АМЕРИКАНСКОМ ПИСАТЕЛЕ С ЦИТАТЫ… ИЗ СТАТЬИ СОВЕТСКОГО КИНОРЕЖИССЕРА МИХАИЛА РОММА (ТЕ ЧИТАТЕЛИ, У КОТОРЫХ СЛОВО «ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ» ВЫЗЫВАЕТ ТОЛЬКО РАЗДРАЖЕНИЕ, МОГУТ СМЕЛО ПРОПУСТИТЬ ДВА СЛЕДУЮЩИХ АБЗАЦА).





1



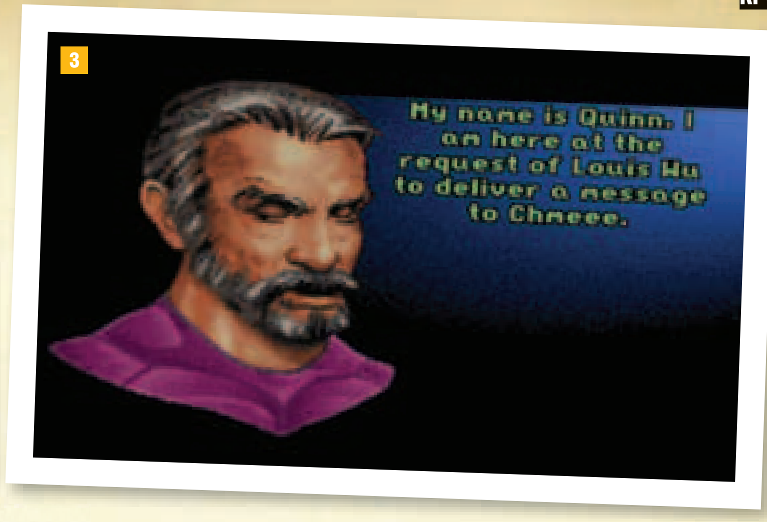
Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

«Кинематограф родился на скрещении литературы, театра, живописи, музыки. Телевидение рождается на том же перекрестке этих родителей, оно впитывает опыт кинематографа, опыт радио и опыт газеты. Если мы называем кинематограф синтетическим искусством, то еще в большей мере это относится к телевидению. Вот уж поистине дитя всех областей культуры, и именно поэтому техническое развитие обгоняет его внутреннее развитие как искусства». Статью «Поглядим на дорогу» Ромм написал почти полвека назад, разумеется, в те годы он и представить не мог, что в недалеком будущем появится совершенно новая форма искусства, которое унаследует, как когда-то телевидение, черты своих многочисленных предшественников. Электронные игры впитали в себя опыт и кинематографа, и театра, и живописи, и музыки, и телевидения. И в точности так же, как в случае с телевидением, техническое развитие электронных игр происходит куда как более быстрыми темпами, нежели их развитие как одной из форм искусства: согласитесь, со времен «рогаликов» и текстовых квестов внешность игр изменилась до неузнаваемости. Если судить по наружности, можно подумать, будто между допотопной King's Bounty и свежей Heroes of Might and Magic V – миллионы световых лет. Более же глубокий анализ поразит куда сильнее: с технической точки зрения игра полностью преобразилась, но ее содержимое, ее законы, едва ли изменились. Понятное дело, все это – тема для отдельной дискуссии; в данном же случае я хочу обратить ваше, уважаемые читатели, внимание на некую закономерность возникновения синтетических форм искусства: кинематограф, телевидение, электронные игры. Первые два поначалу не удостаивались внимания Большого Искусствоведения, им пришлось преодолевать долгий тернистый путь от презрения до признания. Компьютерные игры сейчас повторяют пусть своих старших собратьев – неохотно, вяло и осторожно пресловутое Большое Искусствоведение начинает снисходить до электронных пасынков искусства; по привычке морщась и презрительно хмыкая, обращать на них внимание. Тем важнее для нас успеть обнаружить все те элементы, из которых это новое искусство синтезировалось, пока электронные игры окончательно не сделались вещью в себе, с исключительно внутренней историей («В начале был Spacewar, а до него не существовало вообще ничего…»). Люди, которые сейчас делают прекрасные игры, когда-то вдохновлялись книгами, фильмами и картинами. Неизвестно, как бы сейчас выглядела игровая индустрия, если бы Толкиен не написал своего «Властелина колец», Джордж Лукас не снял «Звездные войны», а Сальвадор Дали и вовсе не брал в руки кисть. Один из таких людей, без которых сложно представить современную вселенную электронных развлечений, – американский фантаст Ларри Нивен. И хотя игр непосредственно по его книгам выпущено немного, творчество писателя вдохновило многих современных игроделов. Завершая затянувшееся вступление, предлагаю отправиться в путешествие к истокам столь почитаемого нами искусства и попытаться понять, почему, например, дизайнеру Джейсону Джонсу, одному из основателей Bungie Studios, приходится оправдываться перед пытливыми исследователями и убеждать их, что напрямую из романов Нивена для игровой вселенной Halo создатели ничего не заимствовали, и почти тут же признаваться, что все они большие поклонники классической научной фантастики. Поехали?

Твердейший из твердых

Лоренс ван Котт Нивен родился 30 апреля 1938 года в Лос-Анджелесе, штат Калифорния. В отличие от других литературных грандов, Ларри о своем детстве распространяться не любит и нравоучительных историй о том, как с трех лет начал читать приключения и фантастику, никогда не рассказывает. Нивен был совершенно обычным ребенком с самыми типичными для тех времен увлечениями и предпочтениями. В юности он вовсе не мечтал становиться известным писателем и точно не желал придумывать фантастические миры. В 1956 году молодой Нивен поступил в Калифорнийский технологический институт, откуда и был благополучно отчислен ровно через полтора года после начала обучения. В черный список будущий грандмастер научной фантастики угодил из-за… книжного магазина. Прогуливаясь по улочкам Пасадены, Ларри совершенно неожиданно наткнулся на крошечную торговую точку, заваленную подержанными книгами и журналами. Бог его знает, чем бы всё закончилось, если бы среди завалов ветхой периодики юный Нивен раскопал журнал революционной литературы и искусства New Masses или что-нибудь вроде «Юного натуралиста». Но









1 Вот эта полосатая помесь шута Малколма и гремлина — и есть зловредный Патриарх кзинов, из-за которого и начался весь сыр-бор в Ringworld: Revenge of the Patriarch.

2 «Густой оранжевый мех — только вокруг глаз были черные пятна – покрывал существо, которое можно было принять за толстого кота, если бы оно не было восьми футов роста. Вместо жира везде бугрились мышцы, странно расположенные вокруг не менее странного скелета». Так описывал Ларри Нивен типичного представителя расы кзинов.

3 Это Квин, главный герой игровой дилогии от Tsunami Games.

4 А это — проклятие квестеров начала 90-х, легендарное «отыщите девятую строчку во втором абзаце третьей страницы мануаля».

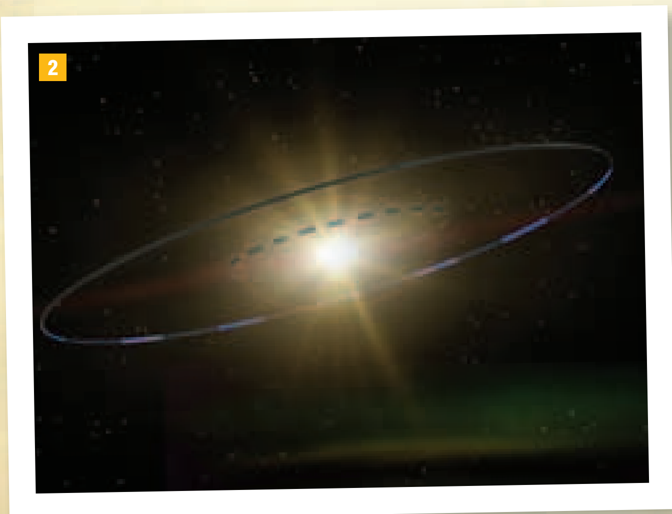
человечеству повезло – в руки Ларри попала научно-фантастическая периодика.
Высшее образование Нивен все-таки получил: в 1962 году он окончил Университет Уошбурн в Канзасе со степенью бакалавра, а чуть позднее защитил магистерскую диссертацию по математике. Но науке не достался еще один молодой адепт – уже в 1964 году в декабрьском выпуске журнала Worlds of If (главным редактором которого в те годы был известный писатель Фредерик Пол) появился дебютный научно-фантастический рассказ Нивена «Самое холодное место» (The Coldest Place). Прямо скажем, никаких особых достоинств у рассказа не наблюдалось (дебютные тексты вообще крайне редко становятся Откровением), однако он недвусмысленно давал понять, что писателю Ларри Нивену с легковесными боевиками не по пути: «Самое холодное место» – типичный образчик «твердой» научной фантастики. События в The Coldest Place происходят на темной стороне Меркурия, самом холодном месте Солнечной системы. Забавно: почти одновременно с публикацией рассказа астрономы установили, что Меркурий вращается несинхронно, и описанного Нивеном места на ближайшей к Солнцу планете не существует.
«Меркурианский» курьез из колеи Нивена не выбил: он продолжает уверенно держаться первоначального курса. И в 1967 году получает престижную премию «Хьюго» за рассказ «Нейтронная звезда» (Neutron Star). Главному герою рассказа – пилоту Беовульфу Шэфферу (потрясающее имя!) – представитель инопланетной расы кукольников делает предложение, от которого тот не в силах отказаться. Беовульф экспериментальным путем должен выяснить, почему погибли пилоты сверхнадежного космического корабля, изучавшего загадочную нейтронную звезду. Понятное дело, с задачей Шэффер справляется. Рассказ читать тяжело – некоторые абзацы больше смахивают на отрывки из конспекта по релятивистской астрофизике, но в этом и заключается особый шарм нивеновской прозы. Наука не стоит на месте, за прошедшие с момента публикации 40 лет представления о нейтронных звездах несколько изменились, однако и по сей день рассказ выглядит предельно натуралистично и достоверно. Произведения Ларри Нивена предоставляют потрясающую возможность ощутить себя свидетелем всех тех чудес, которыми полнится наша Вселенная. И это вовсе не эскапистские фантазии, а согласующиеся (с поправкой на время написания, конечно) с наукой предположения.
В 1970 году выходит самое известное произведение Ларри Нивена – роман «Мир-Кольцо» (Ringworld). Книга почти сразу же становится сенсацией и получает все престижные жанровые награды (Хьюго, Небьюлу и премию журнала «Локус»). Позднее появляются три продолжения – «Инженеры Кольца» (The Ringworld Engineers, 1980), «Трон Кольца» (The Ringworld Throne, 1996) и «Дети Кольца» (Ringworld's Children, 2004).
В одном из своих эссе Нивен признался, что как только начал писать научную фантастику, у него сразу же появилась мечта – получить премию «Хьюго». Задачу эту Ларри успешно перевыполнил: на сей момент на его счету аж пять «Хьюго» плюс россыпь других престижных наград. Помимо «Нейтронной звезды» и «Мира-Кольца», вожделенную премию получили рассказы «Непостоянная Луна» (Inconstant Moon, 1971), «Дырявый» (The Hole Man, 1974) и повесть «Пограничная полоса Солнца» (The Borderland of Sol, 1975).
Несмотря на безграничную преданность «твердой» научной фантастике, Ларри Нивен иног-

«Твердая» научная фантастика

«Твердой» принято называть поджанр научной фантастики, особенностью которого является акцент на какой-либо научной идее. Выкладки и обоснования, предлагаемые в «твердых» фантастических романах, как правило, не противоречат научным положениям, а дополняют или развивают их.
В число наиболее известных «твердых» фантастов входят писатели Пол Андерсон, Айзек Азимов, Артур Кларк, Станислав Лем. Ларри Нивен по праву считается одним из наиболее талантливых и успешных авторов, работающих в поджанре «твердой» научной фантастики.









Предсказатель флэшмобов

Нивен – предсказатель забавного современного явления, называемого «флэшмобом». Как известно, «флэшмоб» – это акция, участники которой в заранее оговоренном месте в течение некоторого времени выполняют какое-либо одинаковое действие, а затем быстро расходятся. В рассказе «Вспышка толпы» (Flash Crowd), написанном в 1973 году (а первый «флэшмоб» состоялся, как известно, в 2003-м), Нивен придумал сходную формацию. Правда, в произведении толпы людей собирались не по предварительной договоренности, а благодаря повсеместному распространению телепортации, позволявшей мгновенно перемещаться из одной точки пространства в другую.

да позволял себе адюльтеры с иными жанрами. В 1969 году с рассказа «Незадолго до конца» (Not Long Before The End) начинается история фэнтезийного цикла «Эпоха Чародеев» (увы, почти неизвестного российскому читателю). А в 1978 году Нивен заканчивает работу над романом «Магия уходит» (The Magic Goes Away), события которого происходят в мире «Эпохи Чародеев». Разумеется, фэнтезийные произведения Ларри Нивена коренным образом отличались от основного жанрового потока. Писатель попытался создать своеобразное «рациональное» фэнтези и разработал концепцию ограниченности магических ресурсов. Мир Нивена, разительно непохожий на волшебные миры героических фэнтезийных романов, пришелся по вкусу как читателям, так и писателям. В 1981 году выходит первый мультиавторский сборник рассказов «Магия может вернуться» (The Magic May Return), базирующийся на «сеттинге» Нивена.
В 1984-м второй – «Больше магии» (More Magic). Среди авторов, поучаствовавших в написании этих книг, отметились такие литературные знаменитости, как Пол Андерсон, Роджер Желязны, Фредерик Саберхаген и Стивен Барнс.
Серия оказала немалое влияние на фэнтезийное пространство. Например, в популярной карточной игре Magic: The Gathering есть карта Nevinyrral's Disk (Nevinyrral – анаграмма Larry Niven), работающая точно так же, как и магический артефакт Колесо Колдуна из цикла «Эпоха Чародеев».
В 1988 году Ларри открыл мировой фантастической общине доступ в свой «Известный Космос» (цикл, объединяющий почти все научно-фантастические произведения Нивена, в том числе и серию «Мир-Кольцо»). Появился на свет мультиавторский сборник «Война людей с кзинами» (Man-Kzin Wars). К 2005 году подобных сборников накопилось аж одиннадцать штук, в их составлении участвовали многие известные англоязычные фантасты. К сожалению, за исключением нескольких отдельных рассказов, ни один из сборников по «Миру-Кольцу» на русский язык не переводился.
Заметный след в истории фантастической литературы оставили и соавторские работы Нивена, в частности произведения, написанные им вместе с Джерри Пурнелем. Отдельно следует отметить постапокалиптический роман «Молот Люцифера» (Lucifer's Hammer, 1977), по которому в 1993 году компания Innovation Comics выпустила шесть книг комиксов, и крупный научно-фантастический роман «Мошка в зенице Господней» (The Mote in God's Eye, 1974).
Помимо литературной деятельности, Ларри Нивен подвизался на должности сценариста различных телевизионных сериалов. В частности, он работал над эпизодом для мультипликационной версии легендарного сериала «Звездный Путь» (Star Trek, 1973-1975), двумя эпизодами восхитительной научно-фантастической «Затерянной земли» (Land of the Lost, 1974-1977) и переделал для популярного телесериала «За гранью возможного» (The Outer Limits, 1995-2002) свой «хьюгоносный» рассказ «Непостоянная Луна».
Сейчас шестидесятивосьмилетний Ларри Нивен продолжает писать книги в соавторстве.
Он не забывает ни об одном из своих грандиозных циклов и в 2007 году собирается порадовать новыми произведениями и многочисленных поклонников «Известного Космоса», и

1 Управляющий космическим кораблем кзин Жаждущий Мести сильно смахивает на обезьяну в зеленой майке. Но, понятное дело, говорить ему мы этого не будем – кзины отличаются агрессивностью, кровожадностью и странным чувством юмора.

2 Фанаты цикла убеждены, что именно так должен выглядеть Мир-Кольцо, если взирать на него из космоса.









почитателей «Эпохи Чародеев», и любителей прочих придуманных им вселенных.

Мир-Кольцо

Лоренс ван Котт Нивен написал немало превосходных романов и восхитительных рассказов. Однако в солидном литературном собрании есть одно произведение, выделяющееся среди всех прочих произведений американского фантаста – легендарный роман «Мир-Кольцо». Это один из недосягаемых пиков всей англо-американской фантастики, монументальное произведение, по праву занимающее место в пантеоне жанровой классики. По размаху и замыслу «Мир-Кольцо» стоит на одном уровне с «Властелином Колец» Толкиена и «Дюной» Герберта. Роман Нивена оказал огромное влияние на современную научно-фантастическую литературу и кинематограф. Тем обиднее, что в России по какой-то нелепой иронии судьбы «Мир-Кольцо» известен исключительно поклонникам жанра, а широкому кругу читателей незнаком. Причина этого, возможно, кроется в том, что во времена «дикого книгоиздания» роман, угодив по недосмотру в одну котомку с фантастическими боевиками, пролетел мимо целевой аудитории; возможно, причина таится в не блещущих особыми литературными достоинствами переводах; возможно еще в чем-то…

Главный герой романа – человек Луис Ву – получает от кукольника Несса, представителя инопланетной формы жизни, предложение принять участие в некой исследовательской экспедиции. Помимо Ву и Несса в ней участвуют Тила Браун, двадцатилетняя девушка с Земли, и еще один представитель инопланетной расы – кзин Говорящий с Животными. Цель экспедиции изначально известна лишь кукольнику Нессу. Отличительной чертой этой удивительной расы являлась предельная осторожность, которую земляне сочли бы обычной трусостью. Однако именно кукольники среди четырех разумных рас Известного Космоса добились наибольших успехов в области науки и техники. В начале романа они покидали пределы Галактики, узнав о взрыве Сверхновой в ее ядре. Тем удивительнее была затеянная кукольниками экспедиция – зачем расе, оставляющей свой космический дом, понадобились такие разношерстные спутники? Разгадка не заставила себя долго ждать – оказалось, что, покидая пределы Галактики, кукольники неожиданно столкнулись со странным явлением – звездой, опоясанной гигантским кольцом явно искусственного происхождения. Отличаясь чрезмерной осторожностью, сами они побоялись исследовать таинственное космическое тело. Именно эта задача и была возложена на собранную Нессом команду. Им предстояло изучить загадочный Мир-Кольцо, попытаться понять – кто и с какой целью его создал. И, можете быть уверены, реальность превзошла все мыслимые и немыслимые ожидания.

Одна из наиболее сильных сторон романа – описания привычек и обычаев инопланетных рас и их взаимоотношений с прочими обитателями Известного Космоса. Неудивительно, что многие находки Нивена были впоследствии позаимствованы его коллегами по фантастическому цеху. Отличились на этом поприще и игроделы. Например, в компьютерной игре Star Fleet Command вскользь упоминается племя кзинов, воинственных прямоходящих кошек. А в Star Fleet Command II: Empires at War кзины становятся одной из полноправных действующих рас. В культовой игровой вселенной Wing Commander есть раса воинственных существ килрати, которые тоже как две капли воды похожи на ниввеновских кзинов.

В 1984 году свет увидела ролевая игра RingworldRPG. Сперва появилась Larry Niven's Ringworld: Roleplaying Adventure Beneath the Great Arch, а потом расширение Ringworld Companion. Нельзя сказать, чтоб игра пользовалась безумной популярностью, однако свою небольшую армию преданных поклонников она собрала. Сейчас RingworldRPG является большим раритетом, и в свободной продаже ее не отыщешь.

Как ни странно, но фильма по роману «Мир-Кольцо» так по сей день никто и не снял. Еще в далеком 1997 году права на экранизацию приобрела компания QDE Entertainment. Сообщалось, что режиссерское кресло займет Фил Типпет, известный не столько своими сольными проектами, сколько работой над визуальными эффектами для культовых фильмов «Звездные Войны», «Робот-полицейский» и «Звездный Десант». Бюджет картины должен был составить весьма приличную для тех времен сумму в 80 миллионов

1 **А вот и он сам, изобретатель Мира-Кольца, прародитель кукольников и кзинов и пастор летающих чародеев, мистер Ларри Нивен.**











долларов. Однако после столь обнадеживающих сообщений наступило затишье, разбавляемое слухами о том, что, возможно, режиссером картины назначат Джеймса Кэмерона, а бюджет постановки возрастет чуть ли не в полтора раза. В 2003 году к Ларри Нивену обратились представители компании Industrial Light and Magic, основателем и владельцем которой является Джордж Лукас. Ходили слухи, будто боссы Industrial Light and Magic заинтересовались произведениями фантаста, однако, увы, слухи так слухами и остались. Пока что судьба возможной экранизации романа «Мир-Кольцо» неясна.

В 1992 году компания Tsunami Games выпустила компьютерную игру Ringworld: Revenge of the Patriarch. Это был типичный для тех времен квест, с довольно симпатичным визуальным и звуковым оформлением. И хотя события его происходили во вселенной Нивена, прямого отношения к сюжету романа Revenge of the Patriarch не имел. Нам предстояло спасти Известный Космос от разрушительной войны, которую собирался развязать чокнутый Патриарх кзинов. Его Величество изволил гневаться на расу трусливых кукольников и намеревался использовать против них свежеизобретенное оружие крайне разрушительной мощности. «Мы» – это некто Квин, близкий друг Луиса Ву (главного героя оригинального романа, если вы вдруг забыли), и пара соратников по борьбе – кзин Жаждущий Мести и милая девушка-инженер Миранда. Спасать мир, следуя заветам квестов, нам предстояло в процессе общения с разнообразными персонажами и передачи им полезного и бесполезного скарба. Управление и интерфейс навевали мысли о сьерровской классике, а невнимательный игрок и запросто спутал бы Ringworld с какой-либо из ранних частей King's Quest или Space Quest. Тем не менее, сюжет у игры был довольно занятный. Единственное, что печалило – это чрезмерная простота и легкость прохождения. Квестерам-ветеранам не составляло ни малейшего труда расколоть Revenge of the Patriarch всего за пару часов. В общем, бессмертной классикой игру не назовешь, но почитателям «Мира-Кольца» и фанатам приключений в стиле point-and-click я рекомендую ее настоятельно.

В 1994 году ответственная за создание Revenge of the Patriarch компания Tsunami Games порадовала поклонников Ларри Нивена продолжением – Return to Ringworld. В точности как и первая часть, игра представляла собой классический квест направления point-and-click и никаких технологических новшеств в жанр не привносила. Наши старые знакомые – Квин, Миранда и кзин Жаждущий Мести – предотвратив очередную мировую войну, по самые уши вляпались в неприятности. Патриарх кзинов, чей сверхмощный космический корабль мы благополучно угробили в первой части цикла, объявил награду за их головы. Кроме того, герои ухитрились обидеть кукольников, надурив их с кое-какой важной информацией, и людей, которые вместе с правителями Кзинов разрабатывали сверхсекретный гипердвигатель. Весь мир осерчал на недавних спасителей, и теперь их единственный шанс увернуться от карающей длани объединенных рас – отправиться обратно на Мир-Кольцо…

Замечательная находка Return to Ringworld – подробная база данных по вселенной Известного Космоса, хранящаяся в бортовом компьютере космического корабля наших приключенцев. Те игроки, что помнят мир Нивена от «А» до «Я», пустят ностальгическую слезу, ковыряясь в завалах разнообразной информации, те же искатели приключений, что книг Нивена не читали, получают доступ к ценной и крайне полезной информации, важной для изучения Мира-Кольца. Еще одно новшество – возможность переключения между тремя персонажами игры и гигантские лабиринты, на изучение которых уходила прорва времени. В целом, продолжение получилось весьма удачным. Поклонникам творчества Нивена оно пришлось по вкусу. Рекомендую.

Больше игр непосредственно по вселенным Ларри Нивена не выпускалось. Но здесь следует вернуться к самому началу статьи, где я распиналась про синтетические формы искусства, и вспомнить о том, сколь сильно американский фантаст повлиял на нынешнее поколение деятелей, связанных с научной фантастикой. Многие игроделы открыто признают, что вдохновлялись романами Нивена. Среди них и создатели легендарного космического варгейма Star Control, и творцы стратегической игры Space Empires IV, и ребята из Level 9 Computing, подарившие в незапамятном 1983 году миру занятную интерактивную приключенческую игру Snowball, и многие другие. Правда, кое-кто из разработчиков настолько привык к существованию кольцеобразных миров и рас воинственных «кошколюдей», что считает их народным достоянием и без всякого упоминания мистера Нивена внедряет в свои игротворения. Впрочем, когда твои находки настолько врастают в плоть современной культуры, что начинают считаться народным творчеством, – не это ли признак настоящей популярности?..

Думаю, сам мистер Нивен вовсе не в обиде из-за того, что некоторым его литературным изобретениям суждено прожить еще долгие века, пусть даже и без пресловутого значка ©. Право слово, Мир-Кольцо этого достоин. СИ

1 **Приборная панель скутера. За приключенцами гонятся кровожадные кзины, если не перевести свободную шлюпку в режим slave, то...**

2 **...то сцена погони завершится на лоне природы – наши скутеры, обстрелянные преследователем, обратятся в кучки пламенеющего пластика. Умереть в Revenge of the Patriarch проще простого.**

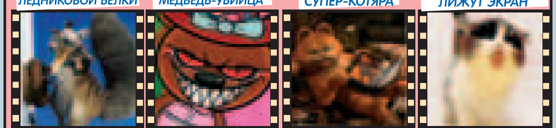
3 **Рубка управления комического корабля. Пустующее правое место – висящее на стене ружье. Выстрелить ему предстоит буквально через несколько мгновений: вот-вот к приключенцам присоединится голубоглазая бестия Миранда.**

WAP.MODERNART.RU

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ - ЗАХОДИ И КАЧАЙ

ВИДЕО

Отправь код на номер 4448 **$2,0**



БЕЗУМСТВА ЛЕДНИКОВОЙ БЕЛКИ	ПЛЮШЕВЫЙ ТЕРРОР: МЕДВЕДЬ-УБИЙЦА	ГАРФИЛД-СУПЕР-КОТЯРА	МИЛЫЕ ЗВЕРИ ЛИЖУТ ЭКРАН
ЭПИЗОД 1 89747738	ЭПИЗОД 1 89747728	ЭПИЗОД 1 89747705	ЭПИЗОД 1 45504552
ЭПИЗОД 2 89747729	ЭПИЗОД 2 89747727	ЭПИЗОД 2 89747707	ЭПИЗОД 2 25504552

89747726	Гена, Чебурашка и косяк - 1	89747757	Русские пышечки
89747718	Гена, Чебурашка и косяк - 2	89747698	Забавный зомби
89747715	Гена, Чебурашка и косяк - 3	89747703	Ёжик
89747711	Гена, Чебурашка и косяк - 4	89747697	Бабулька и грабитель
89747768	Любовь по-русски	89747681	Супер-очки сквозь одежду
89747690	От любви не уйдешь	89747754	Любовь на троих
89747685	Кошки-рыбки	89747749	Азиатские игры двух подруг
89747766	Домохозяйка и сантехник	89747744	Итальянский жеребец
89747762	Любовь на бильярдном столе	89747751	Мария в джакузи
89747756	Горячие шалости блондинок	89747746	Напольные игры

ТЕМЫ ДЛЯ МОБИЛЬНИКА

$2,0

Твой телефон будет в твоем стиле. Фон, значки, индикаторы и окна станут такими, какими ты их захочешь увидеть.

Отправь код на номер 4448



65504486	65504488	65504487	05504487
15504486	55504549	45504487	45504486
55504486	25504486	89747788	85504488
35504487	85504487	15504549	25504487
25504549	15504487	89747773	65504549

Убедитесь, что ваш телефон поддерживает темы

МЕЛОДИИ+РЕАЛТОНЫ/MP3

ЛЮБАЯ МЕЛОДИЯ ИЗ ЭТОГО РАЗДЕЛА ДОСТУПНА КАК РЕАЛТОН/mp3, ПОЛИФОНИЯ И МОНОФОНИЯ.

в коде мелодии замени x на:
1-для заказа моно-мелодии Nokia или Samsung, 2-для моно-мелодии Siemens, 3-для моно-мелодии SonyEricsson, 4-для полифонической мелодии и отправь код на номер 4446.
Для заказа реалтона/Mp3 замени X на 5 и отправь код на 4448.

МОБИЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД

X3266644 **Бьянка.** Были танцы
X3266639 **Город 312.** Останусь
X3266675 **DJ Дождик.** Почему же SUPER
X3266619 **Фактор 2.** Красавица
X3266597 **Т/с "Кадетство".** Ранетки NEW
X3266643 **Серега.** Возле дома твоего
X3266612 **Лигалайз.** Будущие мамы SUPER
X3266624 **Айдамир Мугу.** Черные глаза
X3266630 **Савичева Юля.** Как твои дела
X3266617 **Тальков Игорь.** Летний дождь
X3266625 **Многоточие.** В жизни так бывает
X3266681 **Челси (Фабрика 6).** Чужая невеста
X3266650 **Дискотека Бавария.** Если хочешь нажраться
X3266677 **Дайнеко Виктория.** Я просто сразу от тебя уйду
X3266664 **Хворостян Алексей (Фабрика 6).** Я служу России

НАШИ ФИЛЬМЫ

Не вешать нос…. **К/ф "Гардемарины вперед!"** X3266775
Госпожа удача. **К/ф "Белое солнце пустыни"** X3266759
Бу-Ра-Ти-Но. **К/ф "Приключения Буратино"** X3266766
Ланфрен-Ланфра. **"Гардемарины вперед!"** X3266746
Позвони мне, позвони. **К/ф "Карнавал"** X3266793
Вальс. **"Мой ласковый и нежный зверь"** X3266750
Судьба (основная тема). **"Бумер-2"** X3266711
Новый привет Морриконе. **"Бумер-2"** X3266712
К/ф "Служебный роман" (Ремикс) X3266721
Кинг ринг. **К/ф "Бой с тенью"** X3266739
Вне зоны доступа. **"Питер ФМ"** X3266696
Основная тема. **"Сволочи"** X3266701
Лебединая. **"Бой с тенью"** X3266742
Тема дороги. **"Бумер"** X3266715
Мобильник. **"Бумер"** X3266769

ЗАКАЖИ РЕАЛТОН/MP3 и выбери анимацию или картинку В ПОДАРОК!

ШАНСОН

X3267045 Мурка
X3267039 **Бутырка.** Икона
X3267074 **Дюмин А..** Пацаны
X3267082 **Бутырка.** Весточка
X3267066 **Бутырка.** Быть вором
X3267044 **Круг Михаил.** Кольщик
X3267075 **Бутырка.** Запахло весной
X3267057 **Круг Михаил.** Владимирский централ

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ

Ninanajna. **Elena Risteska (Македония)** X3266834
Every Single Day. **Benassi Bros** X3266827
Satisfaction. **Benny Benassi** X3266810
I Like It. **Narcotic Thrust** X3266818
Ayrilik Zor. **Tarkan** X3266842
Obsession. **Aventura** X3266824
Kuzu-Kuzu. **Tarkan** X3266816
Kylie. **Akcent** X3266835

РУССКИЕ ХИТЫ

X3266958 **Reflex.** Танцы
X3266947 **Фактор 2.** Война
X3266971 **Чай вдвоем.** Прости
X3266882 **Савичева Юля.** Привет
X3266970 **Серега.** Черный бумер
X3266867 **Непара.** Плачь и смотри SUPER
X3266911 **Звери.** До скорой встречи
X3266891 **Дыши.** Взгляни на небо (Дыши) SUPER
X3266938 **Айдамир Мугу.** Чёрные глаза (remix)
X3266921 **Блестящие и Arash.** Восточные сказки
X3266933 **Пьяные жЫвотные.** В мире пьяных животных

ПОПУЛЯРНЫЕ

Песня Коня. **М/ф "Алеша Попович и Тугарин Змей"** X3266992
Песенка Мамонтенка. **М/ф "Мама для мамонтенка"** X3267007
NEW Наперегонки с ветром. **Т/с "Кадетство" (Корни)** X3266975
Если в сердце живет любовь. **Савичева Юля** X3266997
Основная тема. **М/ф "Ледниковый период 2"** X3267032
Песенка о лете. **М/ф "Дед Мороз и лето"** X3266995
NEW Полет шмеля. **Римский-Корсаков** X3266998
Вижу тебя. **Высотская Алена** X3267037
Le Jouet. **К/ф "Игрушка"** X3266983
Рома, извини. **Звери** X3267020
Т/с "Автономка" X3266976

МЕЛОДИИ

Отправь код на номер 4446 **$0,99**

Внимание! В коде мелодии обязательно замените X на цифру: 1 для монофонии Nokia или Samsung, 2 для монофонии Siemens, 3 для монофонии SonyEricsson, 4 для полифонии Nokia, Siemens, SonyEricsson, Panasonic, Alcatel, Motorola, LG, Philips, Pantech, Sagem MyX и прочих, поддерживающих загрузку мелодий через WAP.

РЕКОМЕНДУЕМ

X2195748 **Arash.** Boro Boro
X2195759 **50 Cent.** Candy Shop SUPER
X2195739 **Europe.** Final Countdown
X2195776 **Juanes.** La Camisa Negra
X2195791 **Pussicat Dolls.** Buttons
X2195735 **Eagles.** Hotel California
X2195741 **Scorpions.** Still lovin'you
X2195777 **Сектор газа.** Демобилизация
X2195778 **Enigma.** Return to Innocence
X2195793 **James Last.** Одинокий пастух
X2195789 **Билан Дима.** Never Let You Go
X2195746 **Т/с "Бандитский Петербург"**
X2195790 **Shakira feat Wyclef Jean.** Hips Don't Lie

НОВИНКИ

SUPER Клубная зона. **Карина/Доминик Джокер** X2195896
London Bridge. **Fergie (Black Eyed Peace)** X2195900
Stars Are Blind. **Paris Hilton** X2195902
Коламбия пикчерз. **Банд'Эрос** X2195905
Sexyback. **Justin TimBerlake** X2195887
Светлая музыка. **Bad Balance** X2195907
Where'd You Go. **Fort Minor** X2195895
Бум, Сеньорита. **Бандэрос** X2195868
Gabriel. **Najoua Belyzel** X2195862
Come Closer. **Tarkan** X2195894
Loves Me Not. **Тату** X2195882
Жизнь. **Лигалайз** X2195873
Jump. **Madonna** X2195897

ЗАРУБЕЖНЫЕ ФИЛЬМЫ

X2195803 **"Профессионал"**
X2195802 **"Mortal Kombat"**
X2195794 **М/ф "Гарфилд-2"** NEW
X2195801 **М/ф "Дом-монстр"**
X2195809 **"Красотка".** Pretty woman
X2195805 **"Миссия невыполнима-3"**
X2195804 **"Титаник".** My Heart Will Go On
X2195812 **"Мадагаскар".** I Like To Move It
X2195814 **"Тачки" (Chuck Berry).** Route 66
X2195811 **"9 1/2 недель".** You can leave your hat on

НАШИ ХИТЫ

Так устроен этот мир (Never...). **Билан Дима** X2195838
Если хочешь остаться. **Дискотека Авария** X2195852
Малинки. **Дискотека Авария/Фриске** X2195858
Обмани, но останься. **Виа Гра** X2195841
Это была любовь. **Билан Дима** X2195842
Белые розы. **Ласковый май** X2195853
SUPER Пошлю его на... **Лолита** X2195843
Хочешь да, да, да. **Тутси** X2195836
SUPER Нежность. **МакSим** X2195821
All About Us. **Тату** X2195850

ЗВОНКИ

Отправь код на номер 4446 **$0,99**

СУПЕРЗВУКИ

89747650 Пение птиц
89747640 Мяуканье кошки
89747648 Свист дельфина
89747651 СМС-ка! Иа-иа-иа!!
89747647 Смех бешеной коровы
89747649 Смех обкуренной свиньи
89747641 Древний телефонный аппарат
89747637 **К/ф "Техасская резня...-2".** Запуск бензопилы

ДЛЯ НОРМАЛЬНЫХ ПАЦАНОВ

Я начальник цеха, все встали!. **Звонок от босса** 89747606
Это звонит жена. Интересно, что ты скажешь? 89747586
Господин, Владыка мира! Ответь на звонок! 89747594
Кто тут, б*я, названивает? Х*ли надо? 89747589
Ваше превосходительство!! Звонят-с! 89747595
Вставай бабки зарабатывать! 89747598
Владельца BMW к телефону! 89747596
Кореш, ответь братве! 89747591

ГОВОРЯЩИЙ ТЕЛЕФОН

89747621 Звоночек примите!
89747613 Чей-то телефон звонит
89747616 **Будильник.** Рота, подъем!
89747625 Это твой телефон говорит
89747634 Послушай: тебе кто-то звонит
89747609 **Милко.** Рыбо мое, не бери трубку!
89747627 Тлубку вазьми! Пабазалить нада!
89747608 Свечусь и жужжу, знаешь, что скажу?

ЭРОТОНЫ

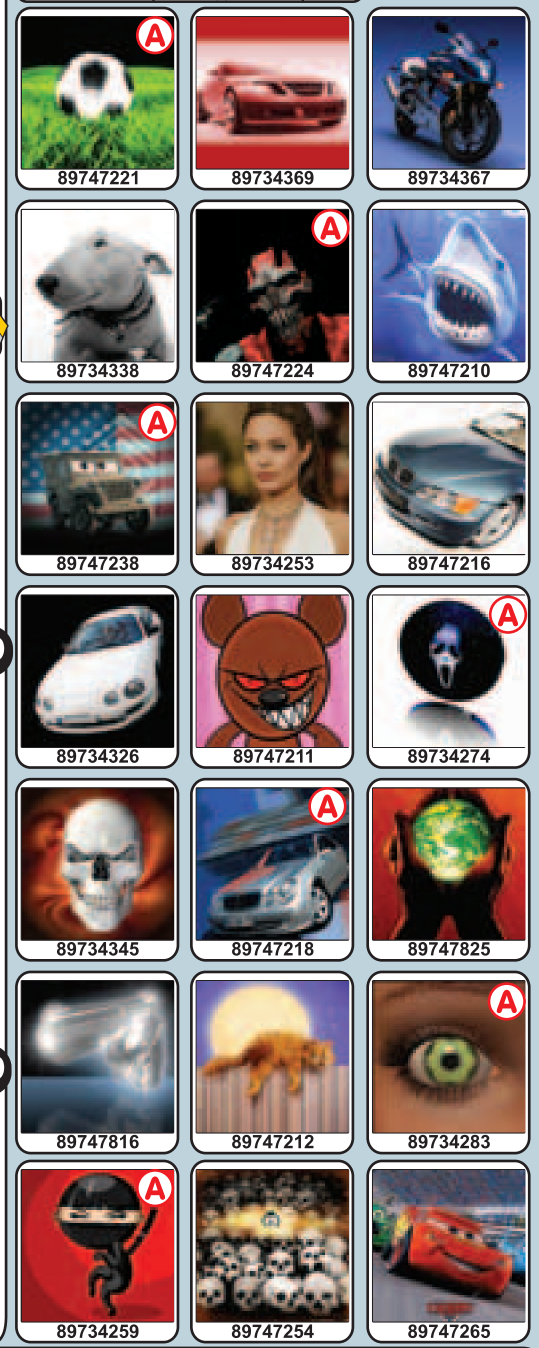
Поиграй с моими кнопочками!. **Секси трубочка** 89747567
Я твоя, возьми меня скорее. **Секси трубочка** 89747561
Возьми меня, я вся звоню!. **Секси трубочка** 89747559
Получи мобильный оргазм. **Секси трубочка** 89747562
...бешенство матки.... **Женская общага** 89747554
Возьми меня в ручки!. **Секси трубочка** 89747569
Время утреннего секса. **Будильник** 89747585
Возьми меня, ну возьми меня 89747583
Милый, я так хочу!. 89747578

Убедись, что твой телефон поддерживает звонки!

КАРТИНКИ

$0,99

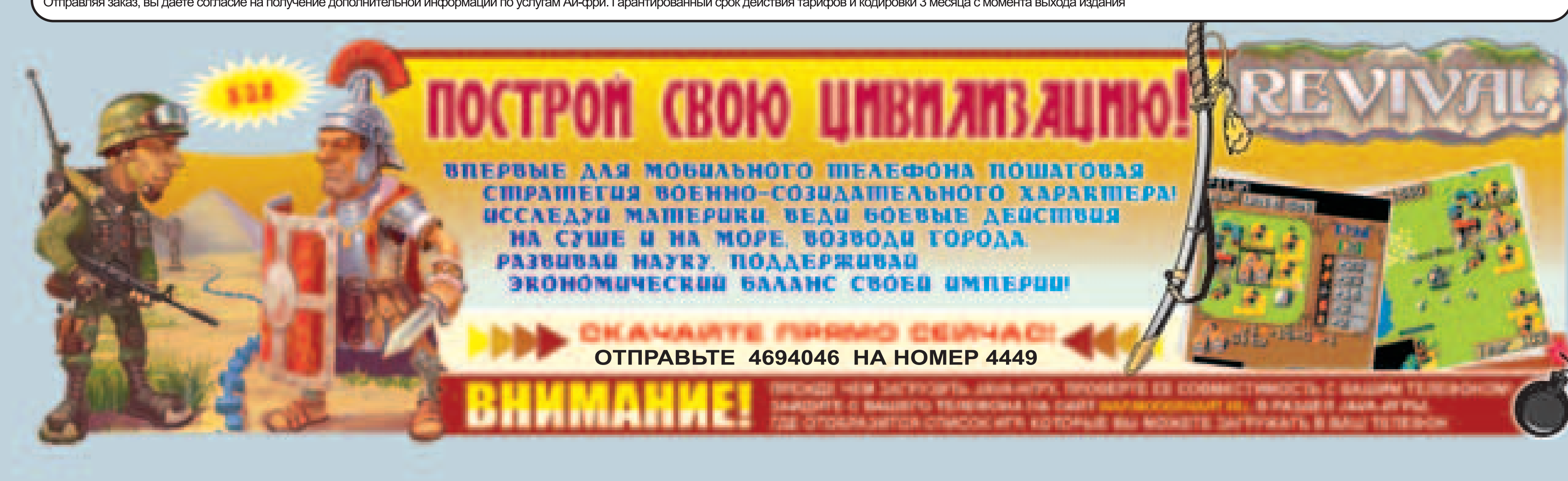
(A) - анимация **Отправь код на номер 4446**



89747221	89734369	89734367
89734338	89747224	89747210
89747238	89734253	89747216
89734326	89747211	89734274
89734345	89747218	89747825
89747816	89747212	89734283
89734259	89747254	89747265

ПРОЧИТАЙ ВНИМАТЕЛЬНО!

Подробная инструкция, стоимость услуг, список поддерживаемых моделей и полный каталог - на www.i-free.ru или wap.modernart.ru. Служба поддержки: support@i-free.ru, Россия: (495) 740 48 55, (812) 438 16 76, Украина (044) 239 23 61. Стоимость запроса на номер 4443 составляет $0,15, на 4444 - $0,30, на 4445 - $0,60, на 4446 - $0,99 (аб. МегаФон -30 руб.), на 4447-$ 1,3, на 4448 - $2 (аб. МегаФон -90 руб.), на 4449 - $3 (аб. МегаФон -120 руб.) по курсу ЦБ РФ без учета НДС. Для заказа полифонических мелодий, звуков, картинок, доступа в каталог необходимо иметь возможность Вап-доступа в Интернет, который оплачивается дополнительно согласно вашему тарифному плану. После отправки сообщения на короткий номер вам придет вап-ссылка, перейдите по ней и получите ваш заказ. Отправляя заказ, вы даете согласие на получение дополнительной информации по услугам Ай-фри. Гарантированный срок действия тарифов и кодировки 3 месяца с момента выхода издания





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

КРУТОЙ УЧИТЕЛЬ ОНИДЗУКА

АНИМЕ: Крутой учитель Онидзука **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Наоясу Ханю, Нориюки Абэ, 1999 **ИЗДАТЕЛЬ:** MC Entertainment **СТУДИЯ:** Studio Pierrot **КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ:** 43 **НАШ РЕЙТИНГ:**

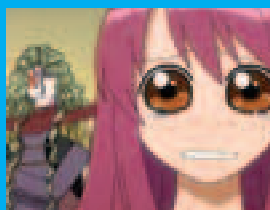
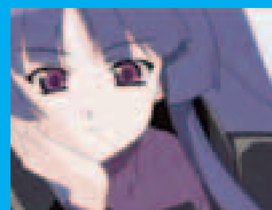
Придёт время, и мы сделаем выпуск «Банзай!» про японскую мафию. Но не сейчас. Сегодняшняя история о доброте, взаимопонимании, любви и национальной системе образования начинается с рассказа о так называемых «босозоку», японских байкерах. Это мы привыкли, что байкер – здоровенный сорокалетний пузатый мужик с бутылкой пива и на «Харлее». Японцы и здесь отличились. Тамошние байкеры все как один молодые крепкие ребята, патриоты своей страны, национального духа и самурайского прошлого. Они снимают с мотоциклетных двигателей глушители, одеваются в униформу и ездят по округе с имперскими флагами, шумят, выкрикивают непристойности и всячески демонстрируют, кто в районе хозяин. Молодежные банды босодзоку – кузница кадров для якудзы. Возраст совершеннолетия (двадцать лет) для многих байкеров становится переломным этапом. Те, кто поумнее, собираются, прекращают ребячество и завязывают с хулиганским прошлым. Те, кто поглупее, выбирают недолгую, но насыщенную жизнь бандита. Эйкити Онидзука – двадцатидвухлетний байкер, ротозей и тунеядец, решил круто изменить свою жизнь. С сегодняшнего дня он решает стать лучшим в мире... учителем! Почему учителем? Конечно, потому, что учитель каждый день встречается с очаровательными старшими школьницами, пусть и не так близко, как об этом мечтает Онидзука. Это первая и главная причина. Вот ещё одна: Эйкити, молодой парень, по себе знает, что система образования на нашей планете построена по принципу «если зайца долго бить, он научится зажигать спички». Онидзука был сыт по горло глупостью и чёрствостью своих учителей, и он намерен показать миру, что такое настоящий преподаватель... но мир не готов слушать. Никто не хочет брать на работу бывшего хулигана с более чем сомнительной репутацией. Удивительный случай помогает Онидзуке найти подходящее место, но и тогда его назначают в проблемный класс, который уже довёл одного учителя до самоубийства, второго до нервного срыва, третьего – до психбольницы. Но Онидзуке не привыкать: он на своем веку видал людей и пострашнее. Искренность и добрая душа найдут путь к сердцу любого человека. А если путь закрыт, у Онидзуки всегда есть банда друзей-уродов с пудовыми кулаками. Просто так, на всякий случай.

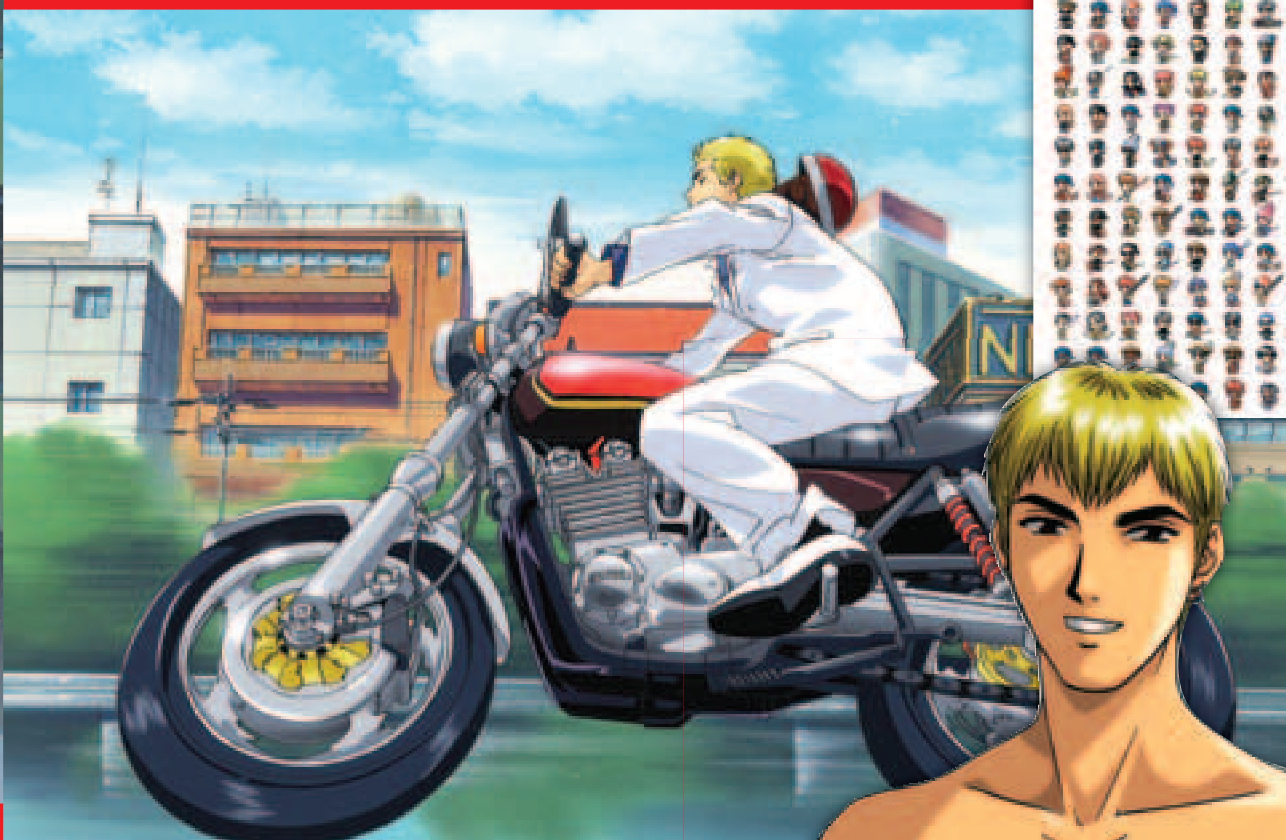
Простые сюжеты, простой юмор, простая мораль – в основе аниме «Крутой учитель Онидзука» нет ничего, над чем пришлось бы поломать голову. Никакой остросоциальной сатиры и сложных подростковых отношений, всё к чёрту. Это весёлая и юморная история о простых людях



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Phenomenon, смонтированный на одноименную композицию группы Thousand Foot Krutch из сцен аниме Naruto; клип Spirit of the Stage, смонтированный на песню Destiny группы Move из сцен аниме Kaleido Star; российский трейлер сериала «Боевые роботы дзинки»; музыкальный клип на композицию Endless Sorrow в исполнении звезды японской поп-сцены Аюми Хамасаки.



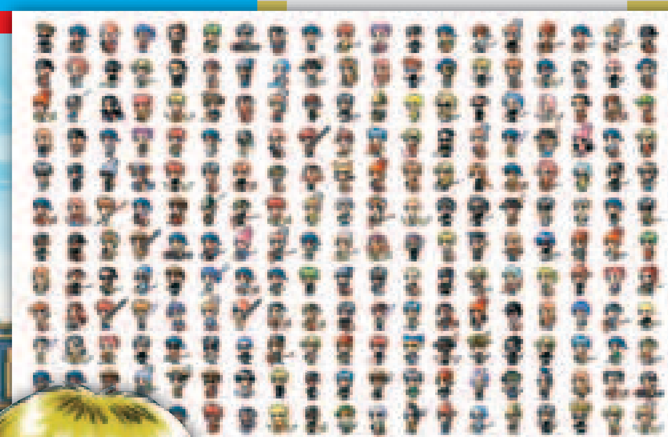
Онидзука – единственный, кто сможет достучаться до сердец трудных подростков. Он свой в доску, он мало что понимает в педагогике, он часом ведёт себя как полный идиот, но он крутой, и он учитель.

с простыми проблемами. В первых же эпизодах горе-школьники решают сжить Онидзуку со света, подстраивают пикантную ситуацию и делают фотографии, за которые любой учитель может не то что вылететь с работы, а при должной удаче угодить на скамью подсудимых. С такими у бывшего байкера разговор короткий: Онидзука назначает хулиганам встречу в центральном парке ночью, звонит старым друзьям и в один вечер приходит к взаимопониманию с новым классом. В мире взрослых учителей, которые только и думают о том, как бы «сохранить лицо», а не научить чему-то детей, молодой, живой и открытый

Кстати, идея «нестандартного» учителя в трудном классе встречается в японской поп-культуре отнюдь не один раз: можно вспомнить, например, аниме-сериал Gokusen, где в роли учительницы выступает дочка известного мафиози. История Онидзуки впервые была рассказана в манге за авторством Тору Фудзисавы, которая до сих пор остается самой значительной работой художника, опередив даже Shonan Jun'ai Gumi!, мангой о юности Онидзуки. Что удивительно, аниме-сериал был вовсе не первой экранизацией комикса. Сначала Эйкити Онидзука пришел на голубые экраны в

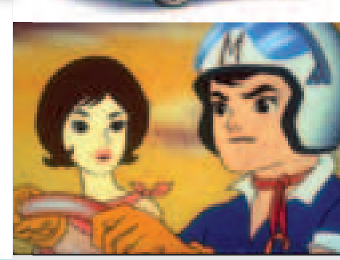


Возможно, вы помните, как мы рассказывали о корейской пиксельной MMORPG под названием Maple Story. За три года, прошедших с её запуска, в волшебном плоском мире Maple Story побывало более пятидесяти миллионов человек, а постоянное население сегодня насчитывает около полуторамиллиона игроков.



Немалую их долю составляют и японцы, которые приходят в дикий восторг от простой, но донельзя симпатичной пиксельной графики. И вот, наконец, новость: специально для наших друзей с острова Хонсю студия Madhouse снимает аниме-сериал на основе Maple Story. Остается только надеяться, что он окажется гораздо лучше, чем провальная экранизация другой популярной сетевой игры, Ragnarok The Animation.
Новости из мира кино, делай раз: братья Вачовски, а с ними продюсер Джоель Сильвер и постановщик спецэффектов Джон Гаета (полный комплект создателей трёх частей «Матрицы») подвизались на съемки голливудской адаптации классического аниме Mach Go Go Go (он же Speed Racer, он же «Гонщик Спиди»). Это будет первая режиссерская работа братьев Вачовски после «Матриц», причем перед началом работы вся компания долго сомневалась, а стоит ли вообще ввязываться в эту историю. Но потом на творцов снизошло внезапное





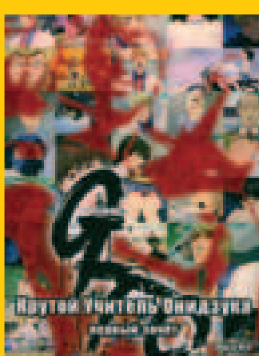
Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диски с аниме «Крутой учитель Онидзука». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 января.

ВОПРОС:
В КАКУЮ ВИДЕОИГРУ ИГРАЛ КРУТОЙ УЧИТЕЛЬ ОНИДЗУКА В ОДНОЙ ИЗ СЕРИЙ АНИМЕ?

1. APE ESCAPE
2. DEVIL MAY CRY
3. BIKINI KARATE BABES

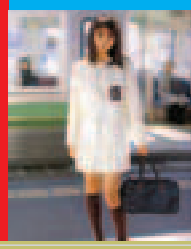
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



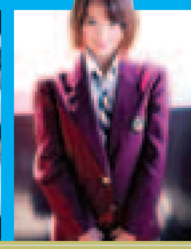
ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!
DVD с аниме «Кровь триединства» получает Эльвина Гараева из Уфы. Вампиры не могут превращаться в волков и пауков.

ОБУЧЕНИЕ В ЯПОНИИ

Система школьного образования в Японии разбита на три ступени. Обучение в начальной школе длится шесть лет, для детей с 6 до 12-и. Затем идут три года средней школы (12-15 лет) и еще три года старшей школы (15-18 лет). Формальную грамотность ученику дает начальная и средняя школа, поступление в старшие классы не является обязательным, но, тем не менее, 90% молодых людей проходят обучение до конца, ведь это единственный шанс позже поступить в престижный ВУЗ. Занятия начинается не осенью, как у нас, а весной, первого апреля (поэтому в аниме начало занятий часто проходит на фоне цветущей сакуры). Учебный год разбит не на четверти, а на «трети», между которыми вставлены каникулы. Обычно школьники учатся пять дней в неделю, хотя в некоторых школах суббота также считается хоть и облегченным, но учебным днем. В каждом году школы обязаны учить детей не менее 210 дней, но фактически несколько недель отходит под разнообразные церемонии и фестивали (которые часто можно увидеть в аниме), и дети почти никогда не просиживают за партами более двухсот дней в году.









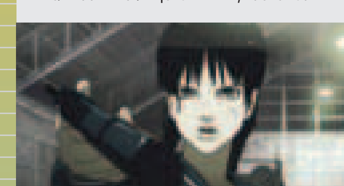
телесериале «с живыми актёрами», где роль Онидзуки исполнял Такаси Сориматри, а главная женская роль досталась Нанако Мацусиме. Несмотря на то что телесериал местами значительно отступал от сюжета манги, показ прошёл с огромным успехом: последняя серия отхватила удивительно высокий телевизионный рейтинг в 35,7% (который до сих пор остается одним из самых высоких в истории японского ТВ), а исполнители главных ролей влюбились друг в друга не только на экране, но и в реальной жизни, и поженились через три года после съемок. Аниме-сериал, который сейчас издается в России силами MC Entertainment, был создан лишь позже, причём многие комически изображенные и на первый взгляд совершенно дикие физиономии идиота-Онидзуки списаны с реальных кривляний Соримати-сана (сомнительный, но всё же комплимент). Сорок три серии аниме охватывают первую половину оригинальной манги. Затем телевизионщики быстро свернули сюжет, подвязав его концовочкой на скорую руку. Как это часто бывает, произошло это не по злому умыслу коварных продюсеров, а всего лишь потому, что на момент создания сериала манга была нарисована лишь наполовину, и экранизировать дальше было, хоть убей, а нечего. В аниме-сериале многие откровенные сцены стали гораздо более приличными (как-никак, дети смотрят), зато туалетный юмор остался во всей своей красе: шутки про трусы и женскую грудь летят с экрана чуть ли не раз в минуту. Но мы же предупреждали. «Крутой учитель Онидзука» – классная, очень смешная, романтическая и трогательная молодежная комедия, какой её представляют японцы. А их молодёжь волнуют точно те же проблемы, что и нашу.

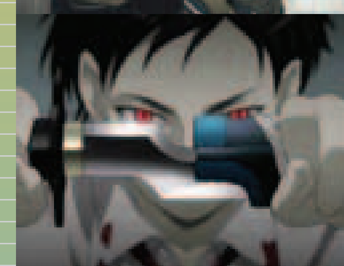




озарение, и они, по словам Джоеля Сильвера, «придумали совершенно иной способ постановки гоночных сцен». Вот и всё, как говорится, фильм готов, осталось его снять. Кинооператор возьмётся за работу следующим летом, список актёров ещё не утверждён.

Новости из мира кино, делай два: студия Production I.G и режиссёр Ронни Ю («Фредди против Джейсона») договорились о съёмках игрового фильма по мотивам полнометражного аниме Blood the Last Vampire на мощностях французской кинокомпании French Pathe. По замыслу создателей, международный творческий союз должен принести картине интернациональную популярность. Если обычно лицензия выкупается за





фиксированную цену, то в этот раз студия Production I.G получит процент от прибыли с фильма, а значит, японцы тоже приложат все силы, чтобы лента удалась. Мы увидим фильм на экранах кинотеатров весной-летом далёкого 2008 года.

Новости из мира кино, делай три: американская компания Hyde Park Entertainment (без особых заслуг в прошлом) выторговала у Capcom права на новую полнометражную адаптацию Street Fighter. Теперь киноделы ночей не спят, ищут спонсоров, на деньги которых можно будет снять фильм о нелегких буднях Чунь Ли, одного из главных игровых секс-символов. Релиз – где-то далеко-далеко, в 2008-ом, да и то, только если деньги найдут. Напомним, что первый фильм по Street Fighter (с Жан-Клодом Ван Даммом в главной роли) был снят больше десяти лет назад.



Мини-обзоры

БЕСПОКОЙНЫЕ СЕРДЦА. ТОМ 3

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТЕЦУЯ ВАТАНАБЕ, 2003 · РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



На третьем и последнем диске записана развязка (эпизоды 10-14) этой напряженной мелодрамы, одного из самых сложных и психологичных аниме-сериалов, когда-либо созданных в Японии. Убедительный финал распутывает клубок сюжетных линий и заставляет героев взглянуть в лицо судьбе и дать наконец правдивый ответ на вопрос: «Чего ты хочешь на самом деле?». Моральные терзания заканчиваются, но был ли этот выбор единственным и правильным? На этот вопрос предстоит ответить зрителю, а нам стоит упомянуть традиционное для XL Media качество релиза: три диска снабжены многоголосым русским дубляжем, а видео в формате PAL progressive позволяет избавиться от эффекта интерлейса и обеспечить наивысшее качество изображения. Кроме того, в коробке с диском вы найдёте вкладку с описаниями персонажей сериала.



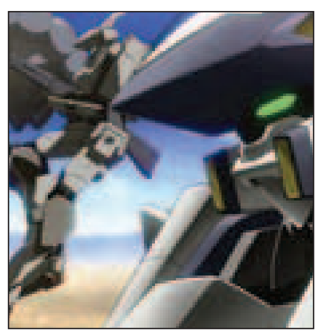
FULL METAL PANIC! THE SECOND RAID. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЯСУХИРО ТАКЕМОТО, 2005 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Изданная в этом году в России «Стальная тревога» (Full Metal Panic) имеет два продолжения: юморную и бестолковую школьную комедию Full Metal Panic? Fumoffu и серьёзный меха-эпик Full Metal Panic! The Second Raid. Последний стартует через два месяца после окончания оригинальной «Тревоги»: во всём мире опять одна война, а таинственная террористическая организация Amalgam во главе с энигматическим Гейтсом (не Биллом) узнает секрет стелс-камуфляжа, которым оснащены боевые машины и транспортные вертолёты «Мифрила». И вновь продолжается бой: сержант Сагара Сосуке достает дробовик, Канаме вот-вот похитят, а дуэли на роботах, кажется, не закончатся никогда. Элементы школьной комедии тоже никуда не делись, но так и остались элементами, и любителям серьезного меха-аниме опять сложно посоветовать что-то, кроме «Стальной тревоги».



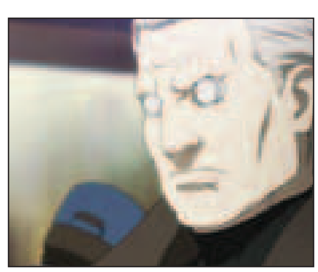
GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX: SOLID STATE SOCIETY

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЕНДЗИ КАМИЯМА, 2006 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Production I.G объявляет о плановых успехах! Коровка Ghost in the Shell пребывает в добром здравии; удои растут не по дням, а по часам. В Японии на DVD выходит полнометражный фильм Ghost in the Shell: Stand Alone Complex: Solid State Society, продолжение двух сезонов телесериала Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. В конце второго, если вы не в курсе, наш любимый киборг Мотоко Кусанаги уходит из «Секции 9» и становится агентом-одиночкой. С тех пор прошло два года. В Solid State Society вольная майорша и её бывший напарник Бато берутся за независимые расследования одного и того же дела и не раз встречаются по разные стороны одной штурмовой винтовки. Традиционный для сериального «Призрака в доспехе» киберпанковский сюжет здесь приправлен здоровой дозой экшна и машинами Nissan, помещенными в фильм по соглашению о продакт-плейсменте.



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Призовую подписку получает некто Каньон за трезвую критику и блестящий анализ ситуации. Настоящая авторская колонка, а не письмо номера.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно скучно писать о себе. «Я геймер, мне столько-то лет, вот моя любимая игра» - такое начало напрочь отобьет охоту читать ваше письмо у большинства читателей. Будьте оригинальны, и успех придет!

ПИСЬМО НОМЕРА

Каньон,
kanyon06@inbox.ru

То ли Зонт, то ли еще кто плакался – «Почему на Е3 не было почти ни одной нормальной игры? Почему графика в играх для PS3 оказалась такой же, как на Xbox 360? Почему из дизайна PS3 исчезают все новые и новые детали?». Стоит ли задавать все эти вопросы? Нет, не стоит, потому что ответы уже были. Вспомните предыдущее поколение приставок. Вопли «иксбоксовцев» о том, что их приставке нет равных по графике, были? Эти же вопли сейчас повторяют ребята из Sony. Просто первый «Бокс» был приставкой для любителей понтов – мол, мы мощнее, мы сильнее... Как в детской песочнице - слон или кит? А «Сонька-2» была приставкой для народа, без понтов и заявлений: вышла себе, лежит на прилавке, слим-версии в продажу поступают, игры идут чередой, без помпы и, главное, без понтов. «Понторезов» никто не любит, правда? Теперь Sony стала в ту же неприличную позу, что и Microsoft в свое время, и понеслось... «Зачем вам слабая приставка, когда наша будет в сто раз мощнее?» - вопрошал, косясь на стенд с новым «Боксом», очередной бонза из клана Sony. Были дураки, которые ему поддакивали. А нормальные люди купили себе тот самый новый «Бокс». И что с того, что на нем не так много новых игр? Так ведь ясный пень, что их не будет до тех самых пор, пока все три консоли не станут на ноги - или всерьез полагаете, что производители железа втихую клепают сверхмощные железки для «Соньки»? Мало того, что производители железа друг друга чуть ли не в лицо знают, так и секретов особых нет. Вопрос лишь в оптимизации игр под железо и наоборот. Помните крики о том, что легче всего игры делать под «Куб», а сложнее всего под «Сони»? И сравните сегодняшнее положение «Куба» и «ПлейстешОна». Априори, нет приставки мощнее остальных - никто не может купить или изобрести то, чего у других нет. Если б такое было, давно бы уже ребята из Sony склепали бы такое играбельное демо, от которого все бы падали на пол без сознания и выкидывали бы свои Xbox 360. Но такого нет, а Зонт, Врен и прочие продолжают раздувать гнойные воляпюки (воляпюки??? Сударь, клянусь честью, я не раздувал ваши воляпюки! – Прим. ред.). Дескать, война приставок, ох, какая война, трещим по всем фронтам... А нет никакой войны. Все как всегда. Одна приставка - народная (сегодня это 360), другая - для «понторезов»



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ОБ ИГРАХ И КИНО

Доброго Вам времени суток, «Страна Игр»! Прочитал в одном из номеров статью про Пола Андерсона и вспомнил свои старые размышления на тему «Игры и фильмы по ним». Решил поделиться с Вами. Основная моя мысль – то, что авторы фильмов по играм подходят к своей работе поверхностно и прямолинейно. В качестве примера возьмем того же Пола Андерсона и его «Обитель зла». Что представляет собой игра, которая легла в основу фильма? Зомби-экшн, ужастик, решение головоломок. То же самое мы видим и в фильме. Но в том-то и дело, что игра предлагает больше, чем только то, что я перечислил. Это лишь внешняя сторона игры. Ее сюжет дает больший простор для творчества авторам фильмов. Фильм по этой игре мог стать и триллером, и драмой с философским подтекстом. Поясню: мы видим в игре события, происходящие после инцидента с вирусом. Все, что было раньше, раскрывается опосредованно, через документы и речь ряда героев игры. А ведь разработка вируса могла стать темой для отдельного фильма. Рассказ о том, как разные группы ученых боролись за контроль над проектом, не гнушаясь при этом ничем, мог бы стать первоклассным триллером. Драмой мог бы стать фильм, рассказывающий об ученых, работавших над проектом вируса, как о личностях, стремившихся кто к научным вершинам (как истинные ученые), кто к власти и личному обогащению. Это был бы фильм о моральном выборе, долге перед обществом и об ответственности перед человечеством. В настоящее время авторы фильмов идут по пути наименьшего сопротивления. Проще повторить внешнюю сторону игры и основную канву сюжета и, как им кажется, поклонники игры ломанутся в кинотеатры. Но мы видим, что этот подход не идеален. Такие фильмы действительно привлекают поклонников игры, но редко привлекают широкие массы зрителей. А ведь и для геймеров неожиданный подход к их любимой игре стал бы приятным сюрпризом. Вот и хочется сказать режиссерам: «Больше творчества и нетривиального подхода к материалу. Игры дают вам такую возможность».

Артем Пономарев,
7x7x7@mail.ru

ЗОНТ// *Совершенно согласен. Дело ведь вот в чём: все просто боятся рисковать. Драма об ученых может выйти удачной, а может с треском*

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Как оплачивать сервис Xbox Live?

Сервис Xbox Live оплачивается непосредственно из главного меню Xbox 360. Напомним, что всем владельцам приставки предоставляется бесплатный доступ к уровню Xbox Live Silver, а чтобы подняться на уровень Gold, нужно оплатить его либо с помощью кредитной карты, либо активировав специальную pre-paid карту.

Скажите, пожалуйста: выйдет ли на PSP Gran Turismo 4 и если да, то когда?

Никто не знает. Игру не показывали ни на Е3, ни на TGS, и мы причисляем её к разряду пропавших без вести: дата релиза без конца откладывается, и ни издатель, ни разработчик не спешат делиться информацией. Чем это кончится – одному богу известно.

Почему игры на приставках не могут портировать на PC? Если захотелось поиграть в Primal, то все бросать и покупать PS2?

Потому что внутри приставок и PC часто стоят совершенно разные комплектующие. Нельзя дунуть, плюнуть и портировать игру за пару дней. Часто разработчикам приходится переписывать огромные куски исходного кода; а портирование некоторых игр часто занимает неоправданно много времени.

В ТЕ САМЫЕ МИНУТЫ, КОГДА Я ПИШУ ЭТИ СТРОКИ, ИЗ ЯПОНСКИХ МАГАЗИНОВ ВЫХОДЯТ ПЕРВЫЕ СЧАСТЛИВЫЕ ПОКУПАТЕЛИ PS3. ОЩУТИТЕ ВЕЛИЧИЕ МОМЕНТА, ДРУЗЬЯ! БУДУЩЕЕ НАСТУПИЛО И ПРИНЕСЛО С СОБОЙ... ДА, В ОБЩЕМ, НИЧЕГО НОВОГО НЕ ПРИНЕСЛО. ГЛАВНОЕ ОТЛИЧИЕ В ТОМ, ЧТО УХОДЯЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ СТАНОВИТСЯ УШЕДШИМ, А СЛЕДУЮЩЕЕ – ТЕКУЩИМ. ФОРМУЛИРОВКА ВОПРОСА «ЧТО КРУЧЕ» НЕМНОГО ИЗМЕНИЛАСЬ ПО ФОРМЕ, НО ОСТАЛАСЬ ТОЙ ЖЕ ПО СУТИ. НАРОД ЖАЖДЕТ ЗНАТЬ: PLAYSTATION 3 ИЛИ XBOX 360? ДАВАЙТЕ ВСЕ-ТАКИ ПОДОЖДЕМ ЕВРОПЕЙСКОГО ВЫХОДА PS3.

(PlayStation 3), а третья - мы умнее всех, мы дешевле всех, а именно Мы. Пускай наивные пионеры машут перед экраном пультом, но в кресле поиграть уже не получится. А как же коронная поза игрока - руки с джойпадом свисают между ног? А забудьте о ней, господа Мыысли-тели - всем направить свой пульт, то есть джойпад, строго в экран! И байки о том, что пульт легкий и руки не устают - не более чем профанация. Все же вращать запястье на протяжении 6-8 часов выйдет вам боком, если не верите – на консультацию к ортопеду. Я как играл легким нажатием больших пальцев, так и буду. И в любой позе. Привязать игрока к экрану - может, еще за мышь взяться??? «Кубисты» как были абстракционистами, так и остались. А ведь были когда-то народными, взять ту же NES. Потом были и «понторезами» - SNES, N64... Так что все они (и мы с вами) ходят кругами. Выбирайте, кому что ближе - понты, реальные игры или (не)нужные навороты. В общем, вывесьте это письмо на всех сайтах Sony, Microsoft и Nintendo, как рекламный баннер - пусть народ не заблуждается. А ведь всего-то надо было посмотреть в хорошо забытое старое. Не согласны? Поговорим через несколько лет. Если окажусь неправ - первый извинюсь. Хотелось бы и от флеймеров потребовать того же, но на то они и флеймеры...

ЗОНТ // *Я так понимаю, вы делаете вывод, что Xbox и PlayStation 3 – это гадость, понты и воляпюк, а Xbox 360 и PlayStation 2 – это хорошее, надежное, народное и недорогое? Фанбои Sony вас за это, конечно, с потрохами сьедят, но аналогия на удивление трезвая. Действительно, прослеживается тенденция: тот, кто выпускает приставку первым, делает надежное и народное, а тот, кто отстал, вынужден вбухивать в консоль лишние «понты». А потом глядишь – не приставка получается, а сплошной воляпюк.*

ВРЕН // *Производство консолей – коммерческое предприятие, а игровые издательства существуют, чтобы зарабатывать деньги. И делать это можно по-разному. Самая успешная и богатая игровая компания в мире – Nintendo, а отнюдь не Sony или Microsoft. Возможно, как раз потому, что после NES ни разу не выпускала «народную» приставку. К слову, только в России Mega Drive опережала SNES по продажам – по количеству проданных приставок Nintendo в итоге победила. Но вот дальше пошли действительно, как вы говорите, «понты» (можно еще вспомнить провал консоли Virtual Boy). Но разве ж можно упрекать тех, кому именно эти «понты» пришлись по душе? Ни Nintendo 64, ни GameCube, ни (тем более) Nintendo DS не провалились, потому что нашли свою аудиторию. То же самое – с Xbox. Поверьте, мы тоже поначалу смеялись над имиджем Xbox – якобы «самой мощной консоли на рынке». Но Microsoft очень упорно работала над продвижением приставки и играми для нее и привлекла к ней внимание миллионов геймеров. Теперь даже в России есть множество поклонников Xbox. А вот Dreamcast, напротив, очень пыталась стать народной консолью, но у нее это не получилось. А N-Gage – понтовой, и результат был тот же. Вывод? Не так важно, «понтовая» консоль или народная. Главное – чтобы ее производитель четко понимал, что и для кого он делает, не останавливался на полпути и не совершал глупых ошибок. И тогда всем будет хорошо.*

TD // *Удивительно видеть, как в письме, осуждающем «понты», эти самые «понты» прослеживаются в просто-таки неприличных количествах. И 360 покупают «нормальные люди», чтобы играть в «реальные игры», и про Wii товарищ Каньон знает абсолютно все, и «развеивает» мифы, которые сочиняют «наивные пионеры», работающие в западной игровой прессе. По-моему, это немного странно.*

провалиться. И заранее предсказать результат довольно трудно. А боевичок с зомби и «Немезидой» гарантированно соберёт свою долю зеленых купонов и окупит производство. А гарантии в бизнесе, к сожалению, считаются гораздо важнее таланта или новаторства.

ВРЕН/ *Увы, даже по мотивам книг чаще все снимают бог знает что. Боевики проще сделать и проще продать. А если какой-то режиссер и решится снять серьезную драму об ученых и моральном выборе, ему будет гораздо проще найти толкового сценариста и создать сюжет с нуля, чем ограничивать себя рамками компьютерной игры.*

ВСЕМ СПАСИБО!

Здравствуйте, дорогая редакция «Страны игр»! Хочу поделиться с вами своими размышлениями по поводу развития нашей российской игровой индустрии. Мне 19 лет, и мое взросление происходило параллельно с развитием нашей индустрии. Когда мне было мало лет, я и не знал, что такое пираты. Для меня чем дешевле были игры, чем больше их было – тем было и лучше. С появлением PS one и развитием Интернета я стал серьезнее увлекаться играми, интересоваться их созданием, японскими RPG и узнал, что такое пиратство. Я много играл и считал, что пираты – наши спасители, благодаря которым мы не обязаны отдавать огромные деньги за лицензионные игры (тогда для старшеклассника это были огромные деньги). С появлением у меня своего заработка и покупкой на личные деньги PS2 я начал понимать, что пираты это всего лишь люди, которые пытаются заработать деньги, при этом не прикладывая никаких усилий! Они просто пытаются заработать на нас с вами – на простых геймерах! Я начал натыкаться на такие игры, в которых что-то

На NES, SNES и N64 выходило очень много игр не «Nintendo-вского» производства. Вопрос: можно ли будет запускать их на Nintendo Wii?

Сложности в получении лицензий от сторонних разработчиков, конечно, не позволят Nintendo опубликовать полный каталог игр для старых консолей. Тем не менее, Nintendo обещает выставить в онлайн «лучшие игры для каждой из приставок». Поэтому формальный ответ такой: да, будет можно. Но только лучшие игры.

Существуют ли в природе демо-версии игр для DS? Вы вроде бы писали, что их можно закачать только в ОЗУ, но все же... нельзя ли их где-то скачать?

Да, демо-версии для DS существуют. Но скачать из Сети их нельзя; они распространяются через мобильные точки доступа Wi-Fi, которые устанавливает сама Nintendo. Демо-версии загружаются в память консолей, где и хранятся до тех пор, пока игрок не выключит устройство.

Пираты еще не добрались до Xbox 360?

Добрались, но сомнительным образом. В некоторых старых моделях Xbox 360 возможно взломать прошивку на DVD-приводе, чтобы заставить консоль играть нелегальные копии игр. Во-первых, таким образом нельзя запускать самопальные программы (как на PSP), во-вторых, в сегодняшних моделях Xbox 360 привод защищен от взлома, в-третьих, все пираты будут гореть в аду.

висло, а текст был переведен через обычный переводчик без какого-либо здравого смысла! И это встречалось все чаще и чаще. С того момента я начал обращать внимание на лицензионные копии игр, локализованные отечественными компаниями. Сначала их было немного, и это были старенькие игры. А если это были новые хиты, то они выходили через длительное время после их заграничного релиза. Теперь ситуация кардинально изменилась, релизы новых хитов происходят почти одновременно с заграницей или немного позже, выбор стал намного больше, а качество перевода стало очень высоким. Обстановка на рынке становится все лучше и лучше, и прогресс идет вперед. С покупкой PSP я полностью доверился лицензионной продукции и теперь покупаю только ее (в том числе и DVD-фильмы). Теперь к покупке игр я подхожу ответственнее, и в этом тяжелом выборе мне помогает ваш журнал. Я хочу выразить огромную благодарность всем тем людям которые вкладывают огромные деньги, силы, свое упорство, трудолюбие в локализацию игр в наше стране. За это им огромное спасибо! А благодарить их надо рублем, то есть покупая их продукцию. Я призываю всех читающих этот журнал, да и вообще всех, только покупать качественную лицензионную продукцию. Так же хочу поблагодарить ваш журнал за то, что вы помогаете нам, читателям, делать столь тяжелый, но правильный выбор! Низкий вам поклон!

Леваков Денис,
droyd_5@mail.ru

ЗОНТ // *Это называется «взросление». Уверен, подавляющее большинство тех, кто сейчас покупает только лицензию, начинали с пиратских копий. Чего греха таить, я прекрасно помню, как сам в школьные годы в уездном городе Р. пытался найти английскую версию Homeworld (пиратскую, конечно) среди бесконечного потока «русефекаций». Я понимаю, что ситуация во многих регионах не позволяет людям покупать легальные диски. Это факт. Но плох тот солдат, который не мечтает стать генералом, и плох тот геймер, который не мечтает покупать настоящие игры.*

ВРЕН// *Я не хочу поднимать вопрос о пиратских играх вообще, но подумайте вот над чем. Раньше, когда локализаций не было, многие геймеры утешали себя тем, что раз западные издательства нас за людей не считают, то и мы к ним вправе относиться так же. Но сейчас ситуация изменилась. И одно дело – убеждать себя в том, что Билл Гейтс и так не обеднеет, если поставить нелегальный Windows, а другое – обкрадывать своих же соотечественников, которые полгода корпели над переводом. Как-то это слегка аморально, не находите?*

ОПЯТЬ ПРО СЕРЫЙ ИМПОРТ

Уважаемая редакция журнала «СИ», объясните, пожалуйста. Это шутка или ваши корреспонденты недостаточно осведомлены в игровой индустрии? В общем, в последнем номере журнала я прочитал статью (не знаю, кто автор), и там указано: «Xbox 360 в России – уже скоро?» Сказано, что презентация новой консоли от Microsoft будет происходить на выставке «ИгроМир 2006» в Москве 4-5 ноября. А в нашем городе, точнее, в областном центре, Xbox 360 появилась в магазинах уже месяц назад. Объясните, почему?

kimo_13,
kimo_13@mail.ru

ЗОНТ// *Объясняем. Никакой загадки здесь нет. Дело в том, что есть разница между официальным запуском приставки в России и ее фактической продажей (так называемым «серым импортом»). Сейчас ситуация такая: Microsoft официально только готовится поставлять консоли в Россию (приставка же не запущена здесь), но это не мешает розничным продавцам покупать Xbox 360 в странах Европы и продавать их у нас. И те консоли, которые вы видите на прилавке, ввезены в страну втихую, в обход официальных каналов. Это совершенно законно и никакого криминала здесь нет, но если такой Xbox 360 у вас, не дай бог, сломается, российское отделение Microsoft не сможет ответить на ваши претензии: ведь вы купили приставку не у Microsoft, а у дяди с рынка. Соответственно, как только состоится официальный запуск Xbox 360 в России, в нашей стране появятся рекламные акции и гарантийные центры, а в меню Xbox 360 можно будет гордо указать, что вы из России.*

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 21(222), СТРАНИЦА 105

Таинственный редакционный вредитель стёр оценку у Paraworld. Впрочем, мы надеемся, что наше подробное и всеохватывающее описание игры помогло вам сориентироваться. Впрочем, по сохранившейся плашке «отлично» можно было догаться, что игра получила как минимум 8 баллов. И так оно и есть.



Кто виноват

Александр Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

БОЛЬШАЯ СПЛЕТНЯ

Здравствуйте, Константин. Пишет вам один из постоянных читателей журнала «СИ». Меня зовут Александр, вот уже два года я учусь в Санкт-Петербургском Государственном Университете, и за это время я втянулся во многие прелести жизни в большом городе. Я увлекаюсь видеоиграми и японской культурой (не только аниме). Так вот. Я уже много раз

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

SMS

ОТВЕТ **НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 514-7321**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Есть ли продолжение у игры Chaser?
Нет, этот научно-фантастический FPS так и не получил продолжения.

Подскажите, пожалуйста. Я купил PSP и хочу установить прошивку 2.80. Вопросы: что будет с моими SAVE-ами? Будет ли русский язык? Какие произойдут изменения?
С сохранениями (и всеми остальными файлами на карте памяти в PSP) не произойдет ровным счётом ничего. Они как были, так и останутся. То же относится и к русскому языку: его поддержка есть во всех прошлых и будет во всех последующих версиях прошивки для PSP. Прочие изменения зависят от того, какая версия прошивки у вас была изначально. В любом случае, Sony рекомендует устанавливать самую свежую версию.

Уважаемая редакция, хочу вас спросить, что там с Call of Cthulhu: Destiny's End? Выйдет ли игра вообще?
Наш Ктхулху пропал без вести. Последний раз мы слышали о нем в конце прошлого года, когда обанкротилась Hip Interactive, будущий издатель Call of Cthulhu: Destiny's End. Нового паблишера быстро найти не удалось, и теперь Call of Cthulhu: Destiny's End заморожена до лучших времен. А уж наступят ли лучшие времена – это ещё вопрос.

Помогите, пожалуйста! Денно и нощно сижу и думаю, что купить: Xbox 360 или PS3?
Так думайте, думайте! Если бы у нас в редакции был думательный помогальщик на педальном ходу, то мы, возможно, смогли бы как-то вам пособить. Но помогальщика нет, поэтому мы можем лишь снабдить вас необходимой информацией для принятия решения, а думать вам придется уже самостоятельно.

Намечается ли новая Need for Speed на PC? А еще новые Need for Speed бугут?
Need for Speed: Carbon вышла на PC в начале ноября. Новые игры серии, конечно, будут, никуда не денутся. В следующем году сами увидите.

Бугет ли Activision gелать проgолжение Return to Castle Wolfenstein?
Официального и полномасштабного продолжения сейчас не планируется. Тем не менее, существует официальное бесплатное дополнение для многопользовательской игры под названием Wolfenstein: Enemy Territory.

А выйgет ли Dino Crisis на PSP?
Отдельной версии для PSP не будет. Тем не менее, возможно, что Sony опубликует

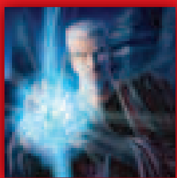
SMS–БИТВА

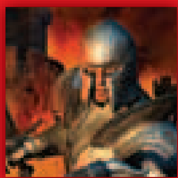
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН: +7 (495) 514-7321

Поклонники писишных RPG наверняка уже давно прошли Elder Scrolls IV: Oblivion. Сейчас в продажу поступила еще одна PC RPG того же калибра – Gothic III. Сумела ли она одолеть именитую соперницу? Какая RPG круче?

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

Gothic или Oblivion





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 24(225).

Продолжая славную традицию побед всего японского над чем угодно неяпонским, Эдея нокаутирующим ударом вырывает победное очко у Жанночки Фриске. То-то же, ведьма! Надо было сдаваться, когда Дозор приходил!



хотел написать в ваш журнал, но как-то всё руки не доходили. Но сейчас я пишу не ради «плашки» (как хотите, – Прим. ред.), я хочу задать вопрос вам лично как специалисту и знатоку своего дела. Но прошу дочитать до конца, так как в середине письма вы можете посчитать меня полоумным. Сегодня (27 октября) я нашел один замечательный магазинчик, торгующий различными аниме-товарами. И вот, после всех покупок и долгого разговора с продавцами, я в шутку спросил: «А как скоро у вас будет аниме на Blu-ray?» Ну, все посмеялись, поговорили о ценах и приводах. И тут разговор дошел до PlayStation 3. Сразу хочу отметить, что я фанат данной платформы и знаю почти всю существующую информацию о ней. Продавец вдруг сообщил нам с другом следующее: мол, где-то в сентябре 2006 года в г. Санкт-Петербурге, в районе Петропавловской крепости состоялась секретная мини-презентация Sony. Мол, там для VIP-публики были продемонстрированы три рабочие консоли PS3 и четыре почти готовые игры, среди которых даже была Devil May Cry 4. Потом наш «разведчик» сообщил, что там же эти консоли и игры были реализованы: по $1500 за консоль и по $600 за каждую игру. Я как фанат и здравомыслящий человек, уверен, что это полный бред. Такого просто не может быть! Но больно этот продавец пылко защищал свою правоту. К тому же, я не сильно люблю спорить с людьми, которые старше меня лет на 10 (самому мне сейчас 20 лет). И после этого спора продавец посоветовал нам получше поискать об этом в Интернете. Но я уверен, что ничего подобного не происходило и ничего проверять не собираюсь. Но вот вам я всё-таки решил написать об этой чудо-сплетне. Если не сложно, не могли бы Вы проверить эту информацию? Что Вы об этом думаете?

Александр «Ulan» Уланов,
u1an@yandex.ru

ВРЕН // *Вообще говоря, это большой секрет, но PlayStation 3 была создана на кафедре Математической теории микропроцессорных систем управления факультета прикладной математики Санкт-Петербургского государственного университета. Презентация действительно имела место – Sony предложила российскому правительству использовать процессор Cell в новейших межконтинентальных баллистических ракетах «Сотона». Что касается сериала Devil May Cry, то он и вовсе создается в тесном сотрудничестве с редакцией «Страны Игр» – даже внешность одного из персонажей позаимствована у редактора журнала.*
А если серьезно, то никаких PlayStation 3 в Россию до официального релиза в Японии и США не завозилось. Хотели привезти пораньше, но не успели из-за проблем с таможней. Ведь эту приставку надо оформлять как суперкомпьютер и вообще образчик новейших технологий.

ДОЛОЙ РОЗОВЫЙ ЦВЕТ

Привет, редакция!
Давно не писал вам, поскольку был занят освоением замечательной консоли Nintendo DS. Лето все провел в деревне, возвращаюсь – и вижу «Страну Игр» в новом дизайне. Поначалу обрадовался, а как полистал – был шокирован цветом обзоров и превью. Поначалу показалось, что меня глаза обманывают. А потом увидел, что в «объяснениях дизайна" так и написано: «все обзоры теперь – голубые». А превью, значит, розовые. Я все понимаю, дизайн, творчество и все такое, но странно журнал теперь выглядит. Когда читаю – боюсь, что кто-нибудь сзади подкрадется и через плечо посмотрит. Исправьте, пожалуйста!

Василий Кавайный,
vasyakawaii@yandex.ru

ВРЕН // *Именно поэтому с предыдущего номера теперь все превью – бордовые, а обзоры – синие. Как видите, мы внимательно прислушиваемся к просьбам читателей. Тем более что никакой тайный смысл мы в те цвета не вкладывали.*

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

игру в версии для эмулятора PS one на PSP. Впрочем, подробности и анонсы об этом нам только предстоит услышать.

Хотел купить Wii, но теперь передумал. Правда, что она по мощности как GameCube? А мне не только интересный игровой процесс подавай, но и супер-пупер графику!
Мы не можем сейчас указать точные сравнительные характеристики процессоров и графических подсистем Wii и GameCube, но факт остается фактом: графика на Wii значительно слабее картинки на Xbox 360 или PS3, и по качеству действительно ближе к консолям уходящего поколения.

Напишите, пожалуйста, как расшифровываются и что означают названия жанров вроде RTS.
С удовольствием. FPS - First-Person Shooter, шутер от первого лица. Игра с «видом из глаз», например, Quake или Doom. RPG – Role-Playing Game, ролевая игра. Отличается, как правило, наличием у персонажа пары десятков растущих со временем характеристик. MMORPG – Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, глобальная многопользовательская сетевая ролевая игра. В ней игроки сообща путешествуют по онлайновому миру, выполняя различные задания. Яркие примеры – World of Warcraft, Guild Wars и EverQuest 2. RTS - Real Time Strategy, стратегия в реальном времени. К этому жанру относится подавляющее большинство современных стратегий, как то StarCraft и Warcraft III. TBS – Turn-Based Strategy, походовая стратегия. Отличается от RTS тем, что игроки делают ходы по очереди. Яркий пример – сериал Heroes of Might & Magic.

Сможет ли такая приставка, как DS, потянуть трехмерные игры вроде GTA?
Вряд ли. То есть, если серьёзно поднажать, из DS можно выжать более-менее приличную графику, но вряд ли консоль сможет хранить в оперативной памяти динамический город. Помнится, портативная GTA и на PSP достаточно подтормаживала, где уж тут надеяться на DS.

Мои знакомые заядлые «персональщики» лихорадочно продают свои компы. Якобы из Японии им на днях должны привезти PS3. Неужели PC как игровая платформа умер?
Сказки о том, что «PC как игровая платформа умер» появляются при выходе каждого нового поколения приставок. Это совершенно нормально. Сейчас консоли действительно опережают среднестатистический PC, но пройдёт года три, и ситуация выровняется. Что тогда будут делать ваши знакомые, продавать PS3 и снова покупать компьютеры?

Здравствуй, уважаемая «СИ»! Мне нужен ваш совет. Хочу купить Xbox 360, но гарантия в месяц немного пугает, и обратиться при поломке будет некуда. Как ваша приставка, еще жива? Многие говорят, что эту приставку ждет судьба Dreamcast, но на PS2 игр хороших практически не осталось, а о PS3 ничего хорошего не слышно. Стоить PS3 будет дорого и выйдет нескоро, а игры для Xbox 360 красивы и, думаю, интересны. Что делать?
Паниковать, и немедленно! Шутка. Что значит «ваша приставка ещё жива»? У нас тут сразу несколько Xbox 360, купленных почти сразу после запуска консоли, и все работают как часы. Судьба Dreamcast приставку не ждёт хотя бы потому, что у Microsoft гораздо больше денег, чем у тогдашней Sega. Игры действительно красивы и интересны. PS3 действительно будет стоить дорого и выйдет нескоро. Что делать? Решайте сами.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 13 декабря



Простой российский водитель переезжает жить в Калифорнию и оказывается в гуще событий – гонки на грузовиках, новые друзья и враги, таинственный заговор... Не пропасть на чужбине и проявить себя в качестве лидера могучей транспортной корпорации, претендующей на первенство в сфере дальнобойных перевозок штата, – вот что нам предстоит сделать в третьей части знаменитого сериала.

Дальнобойщики 3: Покорение Америки

ОБЗОР

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X (PC)

Десятая, юбилейная часть одного из лучших авиасимуляторов – испытание для «железа» и ваших летных навыков.



ОБЗОР

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА (PC)

Новая раса гномов и улучшенный баланс.



ОБЗОР

ПОЛНЫЙ ПРИВОД УАЗ 4Х4 (PC)

«Отечественный джип» удостоился собственной игры. Место проведения гонок – самые живописные уголки России.



ОБЗОР

SPACE EMPIRES 5 (PC)

К пятой серии космическая стратегия разжилась 3D-движком.



ОБЗОР

THE SIMS 2: PETS (PC)

У симов завелись домашние животные.



ОБЗОР

YOU ARE EMPTY (PC)

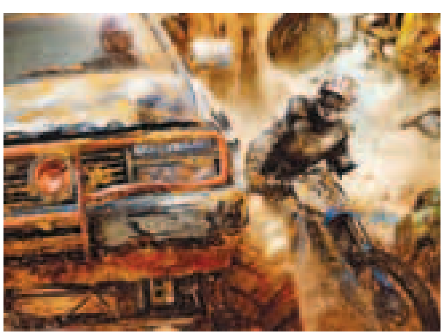
«Тоталитарный» шутер в лучших традициях жанра.



В РАЗРАБОТКЕ

MOTORSTORM (PLAYSTATION 3)

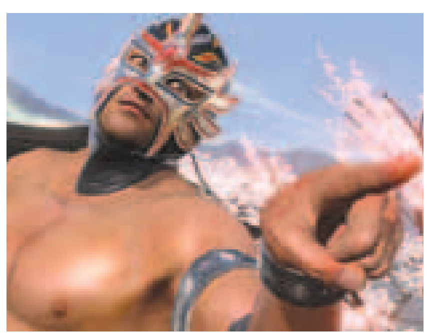
Багги, джипы, мотоциклы... Кто до финиша доедет? Мы расскажем!



ХИТ?!

VIRTUA FIGHTER 5

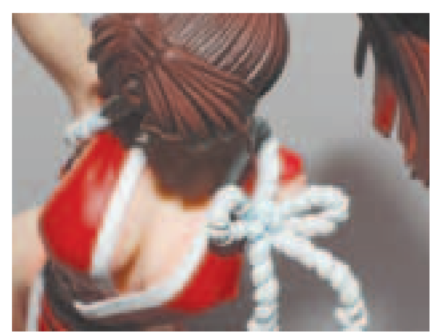
Все еще самый техничный файтинг? Мы расскажем!



СПЕЦ

ФИГУРОЧНЫЙ РАЙ

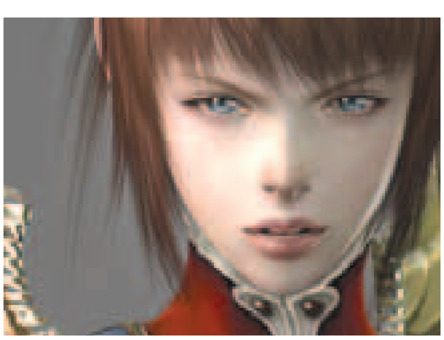
Какие бывают фигурки и где их достать? Мы расскажем!



ОБЗОР

NINETY-NINE NIGHTS (XBOX 360)

99 ночей с Майкрософт или 1001 с Шехерезадой? Мы расскажем!



ОБЗОР

XENOSAGA EPISODE III (PS2)

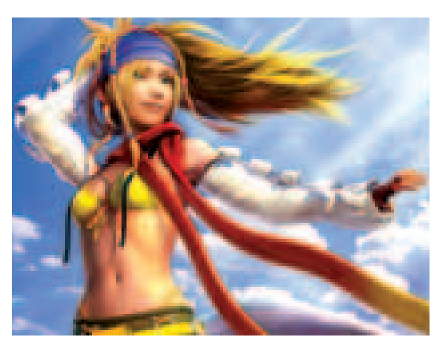
Европейцы так и не узнали, как говорил Заратустра. Мы расскажем!



ИНТЕРВЬЮ

ТЕЦУЯ НОМУРА

Как создаются образы героев знаменитых RPG от Square Enix.



ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР!

256 СТРАНИЦ



GOTHIC 3

Долгожданное продолжение культовой ролевой игры. Огромный игровой мир и бесподобная графика. Oblivion придется несладко!

NEED FOR SPEED CARBON

Модные тачки, жгучие красотки, заводная музыка. Need for Speed вновь лучшая аркадная гонка!

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Брутальная девочка Альма, а вместе с ней и маньяк Пакстон Феттел возвращаются. Extraction Point – самая страшная игра этого года.

ИГРОМИР

Российская выставка для геймеров глазами редакторов ***«PC ИГР»****.*

В КАЖДОМ НОМЕРЕ:

- ***ДВА*** ***двухслойных DVD (общий объем 17 Gb);***
- ***ДВА*** ***постера;***
- ***ДВЕ*** ***наклейки!!!***



А ТАКЖЕ:

- ***Превью***: Alan Wake, Brothers in Arms: Hell's Highway , Warhammer: Mark of Chaos, Kane & Lynch: Dead Men, Legend: Hand of God, «Анабиоз: Сон разума», Galactic Civilizations II: Dark Avatar, Virtua Tennis 3…
- ***Рецензии*** Need for Speed Carbon, Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade, Sid Meier's Railroads!, F.E.A.R. Extraction Point, Age of Empires III: War Chiefs, Caesar IV, BattleField 2142, The Settlers II: 10th Anniversary, Just Cause, The Guild II, Scarface: The World Is Yours, Stronghold Legends, You Are Empty, NBA Live 07...

И многое-многое другое!




NEED FOR SPEED
CARBON
EA
СТРАНА
ИГР


Корсары
Возвращение Легенды
Akella
СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

NEED FOR SPEED CARBON | WORLD IN CONFLICT | OKAMI | GOD HAND | BATTLEFIELD 2142 | ЗАВТРА ВОЙНА | GOTHIC III | TABLE TENNIS | CAESAR IV

23#224 | ДЕКАБРЬ | 2006


КОРОЛИ
ЗИМНЕГО ОТДЫХА
СПЕЦПРОЕКТ (game)land

ТЕСТ

КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

Каждый из нас король или королева. Правда-правда! Просто не все об этом знают. Многие, конечно, подозревают в себе королевское происхождение, но не уверены. Мы подтверждаем — вы действительно король! Просто короли бывают разные. Одни правят тридевятыми царствами, другие — тридесятыми государствами. Хотите узнать, какое королевство подходит вашему величеству? Выберите один вариант ответа на пять простых вопросов и смело надевайте положенную вам корону.

1. ВЫ ТОЧНО ЗНАЕТЕ

А. репертуар и сеансы всех кинотеатров рядом с домом и офисом
Б. динамику рынка акций за последние 24 часа
В. какая вечеринка сегодня в First
Г. на каком курорте в этом сезоне лучшая целина
Д. рецепт лазаньи с артишоками
Е. какая выставка сейчас в галерее Artgarbage

2. ОТПУСК ВЫ БЫ ПРЕДПОЧЛИ ПРОВЕСТИ

А. с деловыми партнерами на яхте
Б. на шопинге в Милане
В. осваивая маунтинборд
Г. выпиливая ледовые скульптуры в саду загородного дома
Д. в двухнедельной поездке по Бенилюксу на арендованной машине
Е. за книгами Питера Хёга

3. ВАШ ЛЮБИМЫЙ РЕСТОРАН

А. гламурное место тусовки
Б. впечатляет деловых партнеров шикарным интерьером и стоимостью блюд
В. очень концептуальный — и интерьер, и кухня, и посетители
Г. недорогой, с приятной обстановкой и очень вкусной едой
Д. вечером превращается в место стопроцентного отрыва
Е. какой ресторан?! дома все вкуснее и полезнее!

4. СРЕДИ ВАШИХ ЗНАКОМЫХ

А. замминистра экономического развития и торговли
Б. ведущие прорайдеры
В. режиссер фильмов в жанре интеллектуального кино
Г. парень на фейс-контроле клуба Дяgilev
Д. ландшафтный дизайнер
Е. да кто угодно, главное, чтобы человек был веселый

5. КАКАЯ ОДЕЖДА ДЛЯ ВАС МАКСИМАЛЬНО КОМФОРТНА

А. что-то из последней коллекции известных дизайнеров
Б. casual-одежда спортивных брендов
В. необычные, концептуальные вещи
Г. джинсы — не важно с каким лейблом
Д. деловой костюм
Е. удобная, мягкая и теплая





Итак, вопросы позади. Следующий этап — выбрать себе подходящее королевство. Определите с помощью таблицы, герб какого цвета преобладает в ваших ответах, и надевайте соответствующую корону. Да здравствует король!

Вопрос / Ответ	1	2	3	4	5
А	тёмно-зелёный	коричневый	малиновый	коричневый	малиновый
Б	коричневый	малиновый	коричневый	синий	синий
В	малиновый	синий	оранжево-красный	оранжево-красный	оранжево-красный
Г	синий	оливковый	тёмно-зелёный	малиновый	тёмно-зелёный
Д	оливковый	тёмно-зелёный	синий	оливковый	коричневый
Е	оранжево-красный	оранжево-красный	оливковый	тёмно-зелёный	оливковый





КОРОЛЬ ЧЕРНЫХ ТРАСС

КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

Вас влечет все новое и необычное — еда, музыка, спорт, одежда. Вы вне общепринятых стереотипов и жестких рамок. Креативный, а зачастую просто экстремальный подход к любой сфере жизни — ваш девиз. Такие люди, как вы, придумали сноуборд, скайсерфинг и гонки по вертикали. Да что там говорить! Такие люди, как вы, в свое время открыли Америку и покорили космос! Близкие постоянно твердят вам, что это опасно! «А жить разве не опасно?!» — удивленно пожимаете вы плечами.

МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ:

ВСТРЕТИТЬ НОВЫЙ ГОД
На перевале Дель Венто в Патагонии

ОПРЕДЕЛИТЬ ПОЛНОЧЬ
Ориентируясь по часам Nixon The Metal dork, Nixon The Vega (1)

НАЛИТЬ В ПОХОДНУЮ ФЛЯЖКУ
Любимый энергетик Red Bull (2)

ВСТРЕТИТЬ СТАРЫЙ НОВЫЙ ГОД
Занимаясь серфингом на Большом барьерном рифе, в самый разгар брачного сезона белых акул

НЕ ОБИЖАТЬ БЕЛЫХ АКУЛ
Они подплывают так близко, просто потому что очарованы затейливым рисунком вашей трехдневной щетины, секрет которой — новая супербритва Braun cruZer³ (3)

ПОЛУЧАТЬ ПОЗДРАВЛЕНИЯ ОТ ДРУЗЕЙ ПРИ ПОМОЩИ
Телефона Nokia 5140i с водозащитой — после таких приключений выживет только он (4)

АКТИВНЫЙ ОТДЫХ
Хелибординг с элементами бейс-джампинга

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ОТДЫХ
Подледный дайвинг с проникновением в трюм затонувшего корабля

БЛЮДО ВЕЧЕРА
Ядовитая рыба фугу в японском ресторанчике: вы уверены, что вам повезет и на этот раз

ЗАРАНЕЕ ПРИДУМАТЬ
Под каким предлогом в аэропорту сдать в багаж любимый джип Defender

НЕ ИЗВОДИТЬ ДРУЗЕЙ ПРОСЬБАМИ ПОДАРИТЬ ВАМ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ НА НОВЫЙ ГОД
Ведь ваш ноут давно пропал где-то у северо-западного побережья Гренландии

НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ТЕРЯТЬ В ГРЕНЛАНДИИ
Любимые варежки Nike Storm-FIT(5)






SWITCH FRONTSIDE
CORK 540 DOUBLE NOSE*
Хеннинг Мартинсен, Норвегия
Команда «Nike ACG»
Куртка и брюки All Mountain
ACG
* НАЗВАНИЕ ТРЮКА
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

КОРОЛЬ АЛЬПИЙСКИХ КУРОРТОВ

КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

Ваша жизнь похожа на быстро меняющийся калейдоскоп захватывающих событий: сегодня деловой обед в Нью-Йорке, завтра подписание контракта в Лондоне, еще надо успеть на выставку в Мюнхен, а в выходные партнеры по бизнесу ждут вас на открытии сезона трюфелей в Италии. Постоянные перелеты, бесконечные переговоры, непрекращающийся запуск новых проектов. Ваша работоспособность и целеустремленность просто восхищают. Некоторые думают, что вы «горите на работе», но это не так — вам абсолютно комфортно жить в таком сумасшедшем ритме.



МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ:

ВСТРЕТИТЬ НОВЫЙ ГОД
Фотографируя игуан на Галапагосских островах (1)

ПОЗДРАВИТЬ ДРУЗЕЙ С ПРАЗДНИКОМ
По смартфону Qtek 9600 с выдвижной клавиатурой (2)

РОЖДЕСТВО ПРОВЕСТИ С СЕМЬЕЙ
На горнолыжном курорте в Швейцарии, катаясь с фляжкой Martell XO в кармане

НЕ ЗАБЫТЬ ВЗЯТЬ С СОБОЙ
Цифровой фотоаппарат Samsung NV-7. Это лучший подарок для человека, которому действительно есть что фотографировать! 7-кратный зум и двойная стабилизация изображения заставят других завидовать качеству ваших снимков, а сенсорный интерфейс превратит сам процесс в удовольствие! С такой камерой вы всегда будете на высоте! (3)

ПРИОБРЕСТИ В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ
Ноутбук Panasonic Toughbook — максимум коммуникационной свободы в любом месте (4)

В СВОБОДНЫЙ ВЕЧЕР
Несмотря на бесконечные предновогодние банкеты, почитать автобиографию Ричарда Брэнсона за бокалом красного вина

ПАРУ РАЗ УСТУПИТЬ НАСТОЙЧИВЫМ ПРИГЛАШЕНИЯМ
Но только если на приеме будут Билл Гейтс, Михаил Фрадков и Томас Гэд

НАДЕТЬ НА ПРИЕМ
Костюм Brioni. Впрочем, других у вас в шкафу и не водится

ПОЕХАТЬ НА ПРИЕМ
На Range Rover — на чем еще можно объехать пробки по сугробам?! (5)

ВЗЯТЬ С СОБОЙ ВАШЕ ПЕРСОНАЛЬНОЕ ПРИГЛАШЕНИЕ
Но даже если не взяли, не проблема. Это прием для избранных, и даже охрана знает, что только избранные носят часы Van der Bauwede (6)

АРОМАТ
Baldessarini Classic (7)

ПОЗВОЛИТЬ СЕБЕ ПРОСТОЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ СЧАСТЬЕ
Например, кроссовки Nike ZBlazer BB (8)





Поза лотоса | Осада жеребца | Поза сбоку | Таран



Предварительные ласки | Компьюлингус | Поза куртизанки | Поза сзади



Миссионерская поза | Поза 69 | Поза наездницы | Поза отчаяния

ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ? ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!

Ускорители ATI Radeon® с технологией AVIVO позволяют компьютерам YO! не тормозить в новейших играх, не размывать лучшие детали любимого видео и показывать самую яркую графику на любых дисплеях, проекторах и телевизорах. Требуй два Radeon, ведь с технологией CrossFire тебя не осилит даже адский сатана!

YO! -ТВОЁ!

www.yopc.ru



GRAPHICS BY ATI

К каждому компьютеру YO! в подарок - компьютерная игра
HALF-LIFE 2
EPISODE ONE

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН, РЕКЛАМА

КОРОЛЬ НОВОГОДНЕГО ФЕЙЕРВЕРКА

КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

Вы ни дня не можете прожить без общения, а в больших и шумных компаниях чувствуете себя как рыба в воде. Друзья вас просто обожают, и на любой вечеринке вы всегда в центре внимания. Многие окружающие недоумевают, в чем же секрет вашего успеха. Все очень просто: вы всегда активны, дружелюбны и открыты всему миру, вы знаете 157 смешных анекдотов, 12 способов приготовления глинтвейна и телефоны большинства круглосуточных пиццерий города. Вы умеете парой слов потушить случайную ссору, легко развеселить даже неизлечимых скептиков и нытиков, вы всегда приходите на помощь попавшим в неловкое положение. Вы — душа любой компании.



МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ:

ВСТРЕТИТЬ НОВЫЙ ГОД
В большой компании друзей на Карловом мосту в Праге

ОПРЕДЕЛИТЬ НАСТУПЛЕНИЕ НОВОГО ГОДА
По часам Swatch Swiss Dialect или Oleada Roja (1)

РАССЛАБИТЬСЯ ПОСЛЕ МНОГОЧАСОВОЙ ПРОГУЛКИ ПО ГОРОДУ
В баре за кружкой хорошего пива

ЗАКАЗАТЬ НА ПРАЗДНИЧНЫЙ УЖИН
Фондю. Это лучший способ сплотить всех за праздничным столом (2)

ЗАГАДАТЬ
Чтобы с Новым годом вас поздравили Тина Канделаки, Алексей Кортнев и Бен Стилер

ПРИНИМАТЬ ПОЗДРАВЛЕНИЯ
По телефону Sony Ericson W850i со встроенным mp3-плеером (3)

ПОПРОСИТЬ У ДЕДА МОРОЗА
Супертонкую цифровую камеру Casio EXILIM EX-S770 — эта функциональная и стильная вещь может и презентацию показать, и заснять все достижения новогодней ночи (4)

ПОЕХАТЬ В ПРАГУ
На Ford Focus Sport, вдруг потом еще захочется завернуть на пару деньков к бывшему однокурснику в Берлин (5)

НАРЯДИТЬСЯ В НОВОГОДНЮЮ НОЧЬ
В любимые потертые джинсы Gap

ГУЛЯТЬ ПО ПРАЗДНИЧНОЙ ПРАГЕ
В кроссовках Nike Sprint Brother WB (6)

АКТИВНЫЙ ОТДЫХ
Экспресс-курсы параллельного обучения трем иностранным языкам

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ОТДЫХ
Просмотреть все сезоны сериала «Друзья» за одни сутки (7)




грядет Овип Локос
033 вученный в формате
Овип Локос
033
Во имя добра
ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ ПИВА ВРЕДИТ ЗДОРОВЬЮ

КОРОЛЬ СНЕЖНОЙ КРЕПОСТИ

КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

Ваш дом — это не просто крепость, ваш дом — это многофункциональная оперативная система, оборудованная по последнему слову современной техники. Друзья называют вас домоседом? Да, вы, несомненно, любите уют и тепло домашнего очага, но основная причина не только в этом: качество звука и изображения вашего домашнего кинотеатра на несколько порядков выше самых продвинутых кинозалов столицы, ваша микроволновка готовит телятину в винном соусе не хуже многих шеф-поваров пафосных ресторанов. А для того, чтобы увидеться с друзьями, не обязательно в течение трех часов пробираться по пробкам — видеокамеры вашего компьютера вполне достаточно. И кто сказал, что сидеть дома скучно?!

МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ:

ВСТРЕТИТЬ НОВЫЙ ГОД
В Сети — в хорошей компании за хорошей игрой. Главное — подготовиться заранее: прилепить модный обвес, поставить пару баллонов закиси, разукрасить тачку и ломануться на трассы Palmont City прожигать покрышки до кордов

ПРИГЛАСИТЬ НА ВАШУ ВЕЧЕРИНКУ
Павла Лобкова, Анатолия Бахметьева и R2D2 (1)

УГОЩАТЬ ГОСТЕЙ
Гусем с яблоками — ваша духовка подробно рассказала, как его готовить (2)

СОГРЕВАТЬСЯ В НОВОГОДНЮЮ НОЧЬ
Никому не известным коктейлем по рецепту знакомого по чату вождя одного из индейских племен арапахо. Все ингредиенты стоит заказать в этническом супермаркете

ПРИНИМАТЬ НОВОГОДНИЕ ПОЗДРАВЛЕНИЯ
По домашнему телефону Ericsson Executive DBC 213 с жидкокристаллическим дисплеем

ДОПОЛНИТЬ СЕМЕЙНУЮ АТМОСФЕРУ ПРАЗДНИКА
Домашним любимцем Aibo (3)

НА НОВЫЙ ГОД ПОПРОСИТЬ У ЛЮБИМОЙ ДЕВУШКИ
Куртку Baon, от аккумулятора которой можно заряжать батарейки мобильного телефона и других портативных гаджетов

НЕ СМОТРЕТЬ СЛИШКОМ ПРИСТАЛЬНО
На часы 1-seg digital TV Watch — даже если началась ваша любимая ТВ-программа (4). Друзья могут предположить, будто вы намекаете, что пора бы и честь знать

АКТИВНЫЙ ОТДЫХ
Полить все цветы в доме без помощи автоматической системы орошения

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ОТДЫХ
Генеральная уборка с помощью двух пылесосов и четырех роботов-домработниц

НИКОГДА НЕ ЕЗДИТЬ В ГВИНЕЮ-БИСАУ
У российских операторов в этой стране нет роуминга, и вы не сможете подключиться к домашним видеокамерам!

ЧТОБЫ УСПОКОИТЬСЯ (ЕСЛИ ВАС ВСЕ-ТАКИ ЗАНЕСЕТ В ГВИНЕЮ-БИСАУ)
Отправиться на прогулку в суперудобных кроссовках Nike Talaria BB (5). По беговой дорожке, разумеется







ЭТО ВНУТРИ ТЕБЯ
СЕРДЦЕ ЗАМЕДЛЯЕТ СВОЙ БЕГ.
ТЫ ПЕРЕСЕКАЕШЬ ЧЕРТУ МЕЖДУ РАЗУМОМ И БЕЗУМИЕМ.
И ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ЭТО И ЕСТЬ ЖИЗНЬ.
NEEDFORSPEED.COM
PC DVD ROM
PlayStation.2
PSP
12+
www.pegi.info

КОРОЛЬ ПОЛЯРНОЙ ЗВЕЗДЫ

КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

Яркие вспышки фотокамер, дорогие рестораны, модные бутики, закрытые ночные клубы — неотъемлемые составляющие вашей жизни. Ваше имя можно найти в колонках светских сплетен, школьные приятели мечтают появиться с вами на людях, а коллеги советуются, в каком магазине лучше одеваться. Окружающие внимательно следят за каждым вашим взглядом, жестом и интонацией — в тщетных попытках скопировать стиль и манеру держаться. А вы со скучающим видом перебираете сегодняшние приглашения. Не обманывайте — мы же знаем, как вам все это нравится!

МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ:

ВСТРЕТИТЬ НОВЫЙ ГОД
На закрытой вечеринке в Куршевеле

В ВАШЕМ БОКАЛЕ ДОЛЖНО ПЛЕСКАТЬСЯ
Шампанское «Кристалл», конечно, что же еще?! (1)

В КАЧЕСТВЕ ПОДАРКА ЗАКАЗАТЬ ДРУЗЬЯМ НА НОВЫЙ ГОД
Танцевальный автомат Dance Dance Revolution

УБЕДИТЬ ДРУЗЕЙ СДЕЛАТЬ ТАКОЙ ДОРОГОЙ ПОДАРОК
Напомнив, что именно вы познакомили их с сестрами Хилтон, Владимиром Потаниным и Ксенией Собчак

ВЫБРАТЬ НА ПЕРВЫЙ В НАСТУПИВШЕМ ГОДУ ЗАВТРАК
Устрицы с «Шабли»

ЗАКАЗАТЬ ЗАВТРАК
Через личного телефонного консьержа вашего Vertu (2)

АКТИВНЫЙ ОТДЫХ
Посетить семь вечеринок за ночь

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ОТДЫХ
Посетить шесть вечеринок за ночь

МЕЖДУ ВЕЧЕРИНКАМИ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ
На Nissan 350z, но после второй пересаживайтесь лучше на такси (3)

ДАТЬ ПОВОД ДЛЯ ПАРОЧКИ ГАЗЕТНЫХ СТАТЕЙ
Например, можно поработать на кассе в McDonald's. Часа три. На спор, конечно (4)

ЗАСТАВИТЬ ПАПАРАЦЦИ УЗНАТЬ ВАС В MCDONALD'S
«Забыть» снять любимые часы Jakob&Co The Five Time Zone (5)

ЗАГЛУШИТЬ ЗАПАХ ГАМБУРГЕРОВ
Надушившись Dolce&Gabbana Masculine, с флакончиком которых вам лучше никогда не расставаться (6)

ЗАБОТИТЬСЯ О СВОЕМ ЗДОРОВЬЕ
В чем вам помогут перчатки Nike StormFIT (7)







КОРОЛЬ
РОЖДЕСТВЕНСКОГО
КАРНАВАЛА

КОРОЛИ ЗИМНЕГО ОТДЫХА

Новейшие тенденции во всех сферах жизни, мода и дизайн будущего, альтернативные направления искусства, последние достижения величайших умов человечества — все, что через полвека дойдет до масс в виде отполированной классики, сегодня для вас — просто настоящее. Но окружающим вас пока не понять. Что, впрочем, ничуть вас не смущает: вы пренебрегаете общепринятым мнением, игнорируете стандарты и нормы — у вас на все свой собственный взгляд. Знакомые и друзья смотрят на вас с восхищением, понимая, что вы знаете, какое кино будут снимать, какие дизайнерские тенденции будут эксплуатировать и какие картины выставлять в крупнейших мировых галереях через 10 лет.

МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВАМ:

ВСТРЕТИТЬ НОВЫЙ ГОД
На концептуальном перформансе в Лондоне

ПОДСЕСТЬ ЗА СТОЛИК
К Педро Альмодовару, Мишелю Уэльбеку и Ренате Литвиновой

СПРОСИТЬ У АЛЬМОДОВАРА
«Как сюда попала Рената?»

ПРЕДЛОЖИТЬ ВЫПИТЬ ЗА ЗНАКОМСТВО
Зеленый «Шартрез» — очень изысканно. И сразу видно, что вы тоже европеец

ОБСУДИТЬ ЗА ДЕСЕРТОМ
Как можно оставить без должного внимания столь стильную и интеллектуальную компьютерную игру ICO?!

БЫТЬ ВЕРНЫМ КЛАССИКЕ
Ароматы Issey Miyake L'eau D'issey Pour Homme, Issey Miyake Le Feu D'issey (1) — это отличный выбор для вас

ПОЩЕКОТАТЬ СЕБЕ НЕРВЫ
Походом с родственниками в семейный молл на выходных перед Новым годом

АКТИВНЫЙ ОТДЫХ
Посетить все галереи Рима в «Ночь открытых музеев» (2)

ОТВЕТСТВЕННО ПОДОЙТИ К ВОПРОСУ ВЫБОРА ОБУВИ ПЕРЕД ТАКОЙ НОЧЬЮ
Ботинки Nike ZBlazerTB — отличная подмога в столь нелегком мероприятии (3)

МЕЖДУ МУЗЕЯМИ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ
На новой модели Volkswagen Beetle (4)

КАК УЗНАТЬ, ЧТО «НОЧЬ ОТКРЫТЫХ МУЗЕЕВ» ЗАКОНЧИЛАСЬ
По часам Jaeger-LeCoultre Master Calendar или Jaeger-LeCoultre Ideale Joaillerie (5)

ФОТОГРАФИРОВАТЬ ШЕДЕВРЫ
Телефоном LG Chokolate с сенсорной клавиатурой (6)

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ АКТИВНЫЙ ОТДЫХ
11-часовая древнегреческая трагедия в постановке экспериментального эротического театра







в интернет-магазине
ЛУЧШИЕ
компьютерные
и видеоигры
www.e-shop.ru
PlayStation 2
METAL GEAR SOLID 3
игровые
приставки
Nintendo GAMECUBE
Sony PS3
Nintendo DS Lite
Microsoft XBox 360
Sony PSP
Nintendo Wii
e-shop.ru
http://www.e-shop.ru
+7 495 780-88-25
ПОДАРОК
КАЖДОМУ
ПОКУПАТЕЛЮ
АКЦИЯ
ДЕЙСТВУЕТ
18.12 – 30.12
Новогодние
подарки

Редакция
Текст Екатерина Маслова maslova@gameland.ru
Ответственный секретарь Мария Соболева soboleva.m@gameland.ru
Корректура Ольга Башкирова

Дизайн
Евгений Новиков novikov.e@gameland.ru
Анна Старостина starostina@gameland.ru

Издательство «Гейм Лэнд»
Генеральный директор Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru
Управляющий директор Давид Шостак shostak@gameland.ru
Директор по развитию Паша Романовский romanovski@gameland.ru
Директор по персоналу Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru
Финансовый директор Елена Дианова dianova@gameland.ru
Редакционный директор Дмитрий Ладыженский ladyzhenskiy@gameland.ru

Реклама
Директор по рекламе Игорь Пискунов igor@gameland.ru
Директор корпоративного отдела Лидия Стрекнева strekneva@gameland.ru

Менеджеры по рекламе
Юлия Мавлянова mavlyanova@gameland.ru
Алла Лагашина lagashina@gameland.ru
Максим Соболев sobolev@gameland.ru
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru
Александр Белов belov@gameland.ru

Менеджер проекта Ян Оськин oskin@gameland.ru

